GRAND THEFT AUTO ADVANCE • PAPER MARIO 2

ESTRATÉGIAS COMPLETAS: ANALISAMOS E DETONAMOS!

A REVISTA OFICIAL DO GAME BOY + GAMECUBE + NINTENDO 64

Nintendo World

SELO Nintendo OFICIAL



76
DEZEMBRO
2004
R$ 6,50

• FINAL FANTASY I & II

• KINGDOM HEARTS CM

AS NOVAS OBRAS-PRIMAS DA SQUAREENIX

ENTREVISTAMOS O PRODUTOR E CONTAMOS TUDO SOBRE

PRINCE of PERSIA WARRIOR WITHIN

agora com material exclusivo da NINTENDO POWER

www.nintendoworld.com.br



O MUNDO GLOBALIZADO

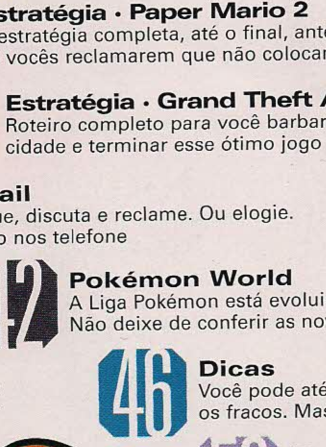
Neste último mês, uma notícia acertou os nintendistas como um direto de direita: "**Resident Evil 4** não será mais exclusividade GameCube". Claro que esta é uma notícia que fere nosso orgulho. Mas não é a primeira vez que isso acontece. Nos idos de 92, quando o mundo era dividido pelas duas superpotências – Nintendo e Sega, não EUA e Rússia – e nem se pensava em Sonic nos consoles Nintendo, o SNES recebeu a primeira versão caseira de **Street Fighter**. O game era febre nos Arcades na época, tanto quanto **GTA** atualmente, e ter um título desse naipe em um console era motivo de orgulho para qualquer nintendista. Mas então, um grupo de pirateiros chineses criou uma versão perna-de-pau de **SF2** para o Nintendinho, que fez um sucesso monstruoso. Para evitar um prejuízo ainda maior, a Capcom resolveu abrir mão da exclusividade e lançar **SF** para o Mega Drive também. Você nem imagina a onda de protestos que se seguiu.
De lá pra cá, sofremos outras baixas. **Final Fantasy** migrou para a Sony, a Rare correu para os braços de Bill Gates...
E sempre que perdemos um argumento contra um defensor de outra plataforma, nosso orgulho é ferido. Mas ainda assim, há um ponto de que não podemos esquecer: alguns dos maiores nomes do mundo dos games são exclusividade Nintendo. Basta ver **The Legend of Zelda**, **Pokémon** ou **Super Mario**. Além disso, a capacidade da Big N para criar novas formas de jogar, adotar novas tecnologias e desenvolver ferramentas, faz com que tenhamos algumas outras exclusividades também. **Metal Gear Solid: Twin Snakes** e **Resident Evil Zero** ainda são nossos, e só nossos, não importa com quanta água na boca os outros fiquem.



Eric Araki
eric@conradeditora.com.br

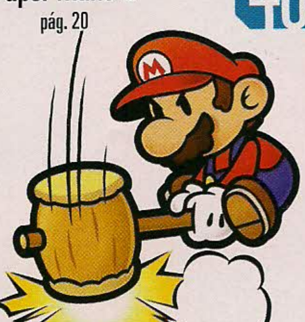
A sua próxima Nintendo World chegará às bancas em 16 de dezembro

ÍNDICE



Especial
Prince of Persia: Warrior Within
pág. 10





Paper Mario 2
pág. 20

Nosso critério de avaliação

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.**
- **JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.**
- **SOM: músicas, efeitos sonoros, vozes e ruídos.**
- **DIVERSÃO: prazer que o game proporciona a quem joga.**
- **REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.**

Os *Troféus NW* indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

10



9,0~9,9



8,0~8,9





CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

Nintendo World

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Eric Araki
Editor Assistente Ronny Marinoto
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kalwen Frank

COLABORADORES
Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Daniel Nieuwenhuizen, Felipe Azevedo, Pablo Miyazawa, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Daniel Lima, Orlando Ortiz (textos); Homero Letonai, Andressa Nozue (arte), Camila Dourado (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Alberto Veiga, André Braga, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade
Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas
Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Assistente Comercial
Krisley Camilo (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas
Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

MARKETING
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing - Comunicação
Chris Peruch
Gerente de Marketing - Produto
Dirceu Darim

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World Edição 76, novembro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda. ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações etc.:
Tel. (11) 3346-6191 Fax (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição DINAP

Telas rosadas

Nintendo revela game do Kirby para DS



Estava com saudades de Kirby, a bola rosada da Big N? Então, alegre-se. Além do recém-lançado **Kirby & the Amazing Mirror**, para GBA, a empresa anunciou que um novo jogo do personagem para o DS já está sendo desenvolvido: **Touch! Kirby's Magical Paintbrush**. Como não foram divulgados detalhes sobre o game, só nos resta fazer especulações baseadas nas primeiras imagens liberadas. Ao que tudo indica, os movimentos de Kirby estarão diretamente ligados aos caminhos desenhados pelo jogador usando a tela sensível ao toque.

O estúdio que está trabalhando no jogo também não foi divulgado, mas é quase certo que a Hal, criadora do personagem, seja a responsável.

Touch! Kirby's Magical Paintbrush ainda não tem data prevista de lançamento.

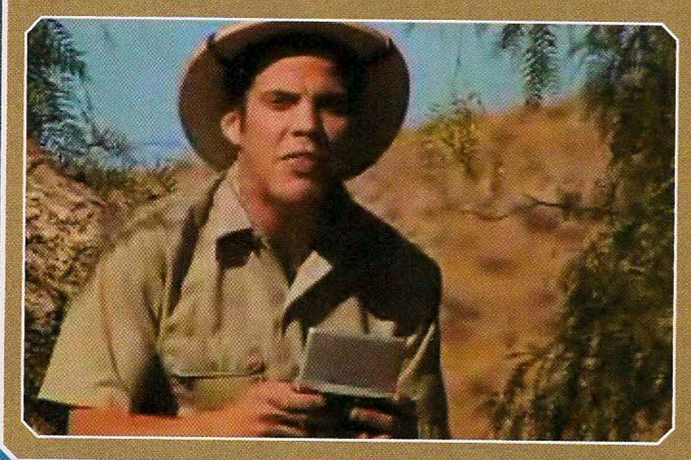
Na selva com o DS

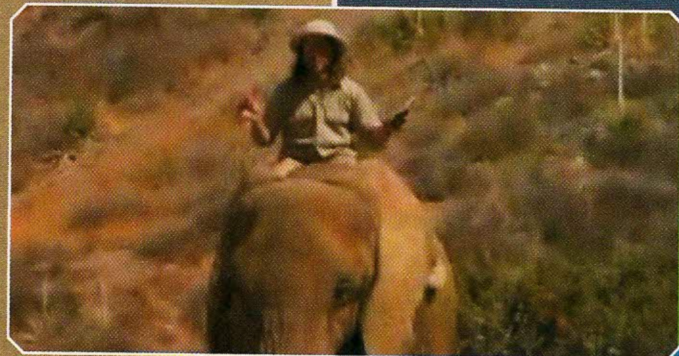
Wildboyz mostra conexão sem fio do futuro portátil

O comercial mais recente do Nintendo DS traz os astros da série **Wildboyz**, Steve-O e Chris Pontius, mostrando uma das características mais aguardadas do aparelho: a conexão sem fios. No vídeo, Pontius, sentado em um elefante, usa a tela sensível ao toque em uma disputa multiplayer contra Steve-O, que está sobre uma árvore rodeada por três leões.

A propaganda começou a ser veiculada na MTV norte-americana no fim do mês passado e faz parte da campanha de marketing de US$ 40 milhões para o lançamento do console, previsto para 21 de novembro nos EUA.







Vírus DS

Nintendo usa sites para promover o DS

Em outra jogada de marketing para divulgar a chegada do DS ao mercado, a Nintendo resolveu insvetir, de uma maneira inusitada, em alguns sites de programas de TV mais populares entre os norte-americanos. A primeira página infectada pelo "vírus DS" foi a da federeção de luta livre WWE (World Wrestling Entertainment). Em seguida, foi a vez da série **The Daily Show with Jon Stewart**, exibido no canal Comedy Central. Mas, ao contrário do que você deve estar pensando, a campanha não consiste em meros banners e pop-ups, mas na modificação de todas as letras D e S para a fonte do logotipo do portátil. Pode parecer estranho, mas a idéia realmente chama a atenção. Não acredita? Então confira nas imagens ao lado.



Mario para meninas

Princesa Peach ganha jogo exclusivo

Depois de passar anos sendo o pretexto principal para as aventuras de Mario, finalmente a Princesa Peach arregaça as mangas e parte em um jornada solo, nomeada **Super Princess Peach**, para DS.

Ainda não foram divulgadas informações sobre a história ou jogabilidade, mas a Nintendo já liberou as primeiras imagens oficiais. Será que Mario foi raptado desta vez? Só esperando para saber!











Raposas me mordam!

Revelado o subtítulo do novo Star Fox

Se dissesem que o próximo jogo da série Star Fox, para GameCube, será chamado **Star Fox Assault**, você acreditaria? Mesmo depois de saber que antes, o game era conhecido como **Star Fox Armada** e **Star Fox**? Pois é, a diferença é que a nova informação veio direto das páginas da revista japonesa Famitsu, a publicação especializada em games mais conceituada do Japão. Segundo fontes próximas da Nintendo e da Namco, responsável pelo jogo, esse nome também deve ser usado na versão norte-americana.

DS? Cadê?

Pré-venda do novo portátil esgota em loja virtual



O site GameStop, um dos maiores sites de venda de games nos Estados Unidos, informou que não está mais aceitando encomendas do portátil de duas telas da Nintendo, os DS. Por quê? Simplesmente porque todas as unidades da primeira remessa do aparelho já foram vendidas.
Segundo um empregado da loja, a companhia optou por parar de fazer reservas do console por já ter alcançado sua meta de vendas. É, se a história continuar assim, parece que a Nintendo continuará dominando o mercado de consoles portáteis no futuro.

Abaixo a pirataria!

Nintendo aperta o cerco contra a falsificação nos EUA

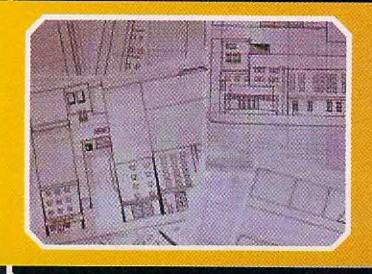
Pirataria sempre foi um assunto sério para a Nintendo. Isso pode ser constatado com seus dois últimos consoles não-portáteis, o N64 e o GameCube, que usam mídias exclusivas, o que dificulta bastante na criação de cópias de jogos. E se depender dela, esse combate deverá ficar cada vez maior. A côrte do distrito de Washington, nos Estados Unidos, emitiu uma ordem temporária que proíbe a importação e a venda de produtos não-oficiais da empresa em vários shoppings do estado. Os produtos em questão são réplicas de controles do N64, nomeadas Super Joystick, Superjoy e Powerjoy, que podem ser conectados diretamente na televisão e que trazem versões piratas de jogos originalmente lançados para NES, como **Donkey Kong** e **Mario Bros**. A ação contra as duas companhias responsáveis pelos produtos, seus donos e empregados, foi movida pela Nintendo of America depois que a mesma recebeu informações de mais de 400 fãs. Segundo o diretor de anti-pirataria da NOA, Jodi Daugherty, essa é apenas mais uma das várias ações que a empresa já moveu para proteger seus direitos autorais e combater esse problema que cresce no mundo inteiro. Além de Washington, a Big N tem informações de lojas vendendo o mesmo tipo de produto em mais de 40 estados norte-americanos.

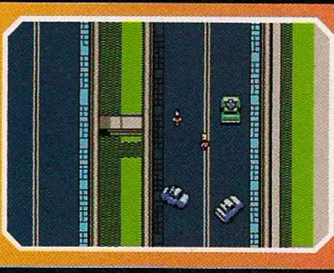


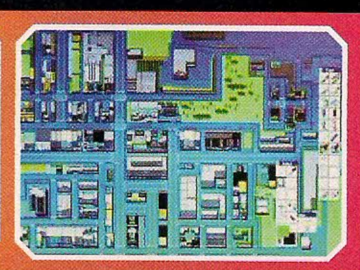
GTA no Nintendinho?

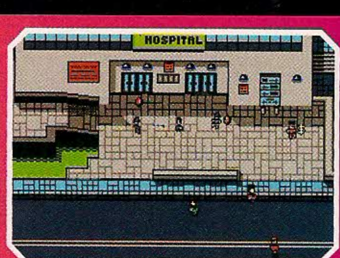
Fã recria GTA3 para 8-bit

Grand Theftendo. Esse é o nome do projeto que está sendo desenvolvido por Brian Provinciano, um fanático pela série Grand Theft Auto.
A idéia de Brian é transformar o universo tridimensional de GTA3, lançado para PS2 em 2001, em 2D, e com o ângulo de visão clássico: de cima.
Provinciano começou a trabalhar em **Grand Thefttendo** em 2002, mas só no meio de 2003 conseguiu se dedicar inteiramente à produção do game.
Como Brian não conta com auxílio de ninguém, apenas a recriação da área Portland está em seus planos.









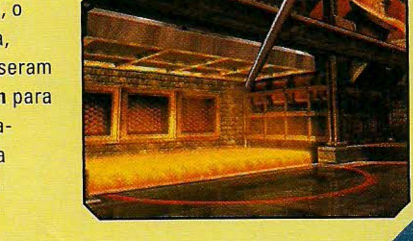
Bônus nintendista

MK: Deception para GC terá novidades



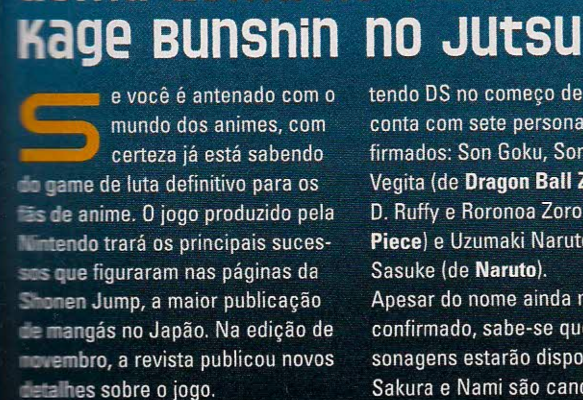
Durante um chat promovido pelo site Mortal Kombat Online, Ed Boon, o criador da série, e Tim DaRosa, representante da Midway, disseram que **Mortal Kombat: Deception** para GameCube, com data de lançamento prevista para a primeira metade do ano que vem, trará opções inéditas.

A principal razão para a inclusão dessas novidades é a falta do modo Online, disponível para as versões dos consoles concorrentes. "É certo que o modo Online ficará faltando, mas nós vamos recompensar os fãs da Nintendo... isso é uma promessa", disse DaRosa. Segundo Boon, as novidades mais prováveis serão personagens exclusivos e mudanças na jogabilidade.



quebra-pau nos animes!

Kame Hame Ha x Gomu Gomu no Pistol x Kage Bunshin no Jutsu



Se você é antenado com o mundo dos animes, com certeza já está sabendo do game de luta definitivo para os fãs de anime. O jogo produzido pela Nintendo trará os principais sucessos que figuraram nas páginas da Shonen Jump, a maior publicação de mangás no Japão. Na edição de novembro, a revista publicou novos detalhes sobre o jogo.

O título será lançado para o Nintendo DS no começo de 2005, e já conta com sete personagens confirmados: Son Goku, Son Gohan e Vegita (de **Dragon Ball Z**), Monkey D. Ruffy e Roronoa Zoro (de **One Piece**) e Uzumaki Naruto e Uchiha Sasuke (de **Naruto**).

Apesar do nome ainda não ter sido confirmado, sabe-se que mais personagens estarão disponíveis. Sakura e Nami são candidatas. Fãs de anime, fiquem de olho!



Calendário da Liga Oficial Pokémon Evolution

Todos os campeonatos da Liga pelo país

São Paulo

Desafio do Ginásio Metálico
Data a confirmar. Novembro, a partir das 13h
Devir Livraria
Rua: Teodureto Souto, 624, Cambuci - São Paulo SP
Inscrições no local, entrada franca.
Mais informações:
eric@conradeditora.com.br

Desafio da Elite dos Quatro
Dias 19, 20 e 21 de novembro
Electronic Game Show Brasil
Expo Center Norte - São Paulo SP
Inscrições no local
Mais informações:
www.electronicgameshow.com

Rio de Janeiro

Desafio Regional
Data a confirmar.
UERJ - 9º andar - Universidade Estadual do Rio de Janeiro
Rua: São Francisco Xavier, 524, Maracanã - Rio de Janeiro/RJ
Mais informações: (0XX21) 2556-3210

Brasília

Desafio do Ginásio Pedra
Dia 11 de dezembro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informações:
ronaldo_rmc@hotmail.com

Paraná

Desafio do Ginásio Gelo
Data a confirmar. Novembro, a partir das 14h
Trav. São Benedito,10, Ahú - Curitiba/PA
Mais informações:
Caio_frozen@terra.com.br



Admirável Mundo Nintendo

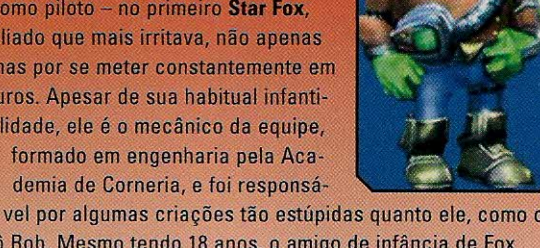
Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

galeria dos personagens estúpidos



SLIPPY TOAD



Filho de Beltino Toad (que vai aparecer no próximo game da série), o sapo mecânico é uma negação como piloto – no primeiro **Star Fox**, ele era o aliado que mais irritava, não apenas pela voz, mas por se meter constantemente em apuros. Apesar de sua habitual infantilidade, ele é o mecânico da equipe, formado em engenharia pela Academia de Corneria, e foi responsável por algumas criações tão estúpidas quanto ele, como o robô Rob. Mesmo tendo 18 anos, o amigo de infância de Fox McCloud se veste como um mestre Pokémon. Além de figurar na famigerada "Galeria dos Personagens Estúpidos" com mérito, poderia ser indicado aos prêmios de uniforme mais idiota, voz mais irritante e personagem pseudo-útil mais inútil.

Games Nintendo de que participou: **Star Fox** (Super NES, 1993), **Star Fox 64** (Nintendo 64, 1997), **Star Fox Adventures** (GameCube, 2002), **Star Fox Assault** (GameCube, 2005).

Você sabia disso? É claro que não!



Se você acompanhou o nosso Admirável Mundo Nintendo especial de aniversário durante as três últimas edições da NW, que cobriu os primórdios da gigante Nintendo, já sabe que as "cartas de flores" Hanafuda foram o seu primeiro ramo de atividade, graças ao fundador Fusajiro Yamauchi. Sabe também a estrutura do jogo e o visual das cartas. O que você não sabe é a verdadeira origem do Hanafuda.



Ao contrário do que se pensa, o jogo chegou ao Japão através dos exploradores portugueses, quando aportou em Kagoshima, em 15 de agosto de 1549, um navio que trazia o padre jesuíta Francisco Xavier (mais tarde, santo) em missão de catequização. Esses exploradores introduziram no país um baralho típico espanhol, composto de 48 cartas. É por isso que os japoneses adotaram o nome "karuta", adaptado da palavra portuguesa "carta".

Qual é o game?

OK. Fomos bonzinhos no mês passado em colocar o chefe Smithy de **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**. Os mais atentos (e rápidos) foram: Bruno Sapucaia Scarpellini, Sérgio Brant Teixeira Mendes e João Paulo Coelho da Silva.
Agora vamos dificultar um pouco.

Descubra qual é o game Nintendo da imagem e envie a resposta, junto a seus dados (nome e endereço completo) para: redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.



N-versariantes de dezembro

Personalidades, games e empresas que foram entregues pelo Papai Noel.

06 Vida longa ao nosso querido (e jovem) presidente **Satoru Iwata**, que completa 45 anos.

09 Clássico total, **Ninja Gaiden** comemora 16 anos da chegada de seu primeiro game ao Famicom.

12 **Yuzo Koshiro**, autor de trilhas sonoras memoráveis como as de Super Adventure Island e Actraiser, dá o tom no seu aniversário de 37 anos.

15 O ancião **Kenzo Tsujimoto**, fundador da Capcom, completa seus 64 anos ainda no comando da empresa – haja fôlego!
Comemoramos a chegada de dois consoles Nintendo aos EUA: **Game Boy Color**, há seis anos, e **GameCube**, há três anos.

17 O azulzinho Mega Man festeja os 17 anos de seu primeiro game: **Rockman**, para Famicom.

18 Um dia depois, é a vez da série **Final Fantasy** comemorar seu aniversário: 17 anos também.

19 Mais um dia, mais um game. Agora é **Bomberman**, que faz a festa nos 19 anos de seu primeiro game.

24 O mais velho da turma de dezembro, **Masaya Nakamura**, fundador da Namco e atual presidente da companhia, chega aos 79 anos.

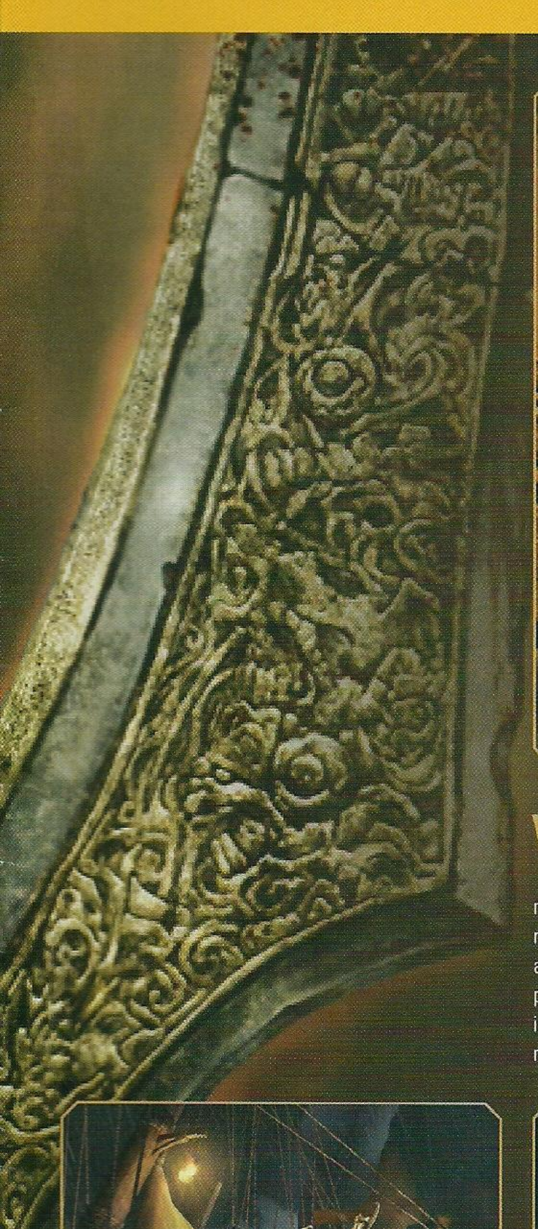
25 No dia do Natal, **Yoji Shinkawa**, o ilustrador de Metal Gear Solid, comemora seus 33 anos.

Menção honrosa a **Intelligent Systems** (Fire Emblem, Paper Mario), que comemora 18 anos de sua fundação no mês natalino, e a **Final Fight**, que chega aos 15 anos em dezembro.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Você está disposto a morrer pelo bem da humanidade?

Por Eric Araki

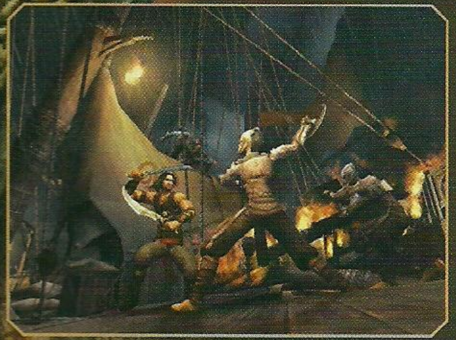


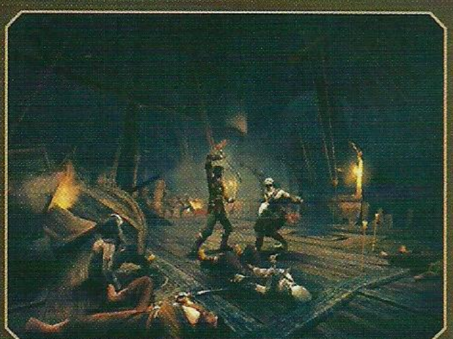


Mais macho, mais furioso: o príncipe já não é mais o cara bonzinho de Sands of Time

Você tem de morrer. Óbvio, todos morremos um dia. Mas imagine que, de alguma forma, você conseguiu enganar a morte. Que você deveria ter deixado de existir mas que, por suas ações, você continua vivo, alterando todo o fluxo natural do tempo, criando paradoxos e linhas temporais alternativas. Agora, imagine que para que o tempo volte a fluir normalmente, você deva morrer. Você está disposto a dar sua vida por esse bem maior?

Este é o dilema que você enfrenta em **Prince of Persia: Warrior Within**, o jogo que dispensa apresentações por ser o multiplataforma mais esperado do ano. E não é pra menos: ele é a seqüência direta do melhor game de ação de 2003, e traz toda a equipe de produção do sucesso para a continuação para colocar nosso herói na maior aventura de sua vida.







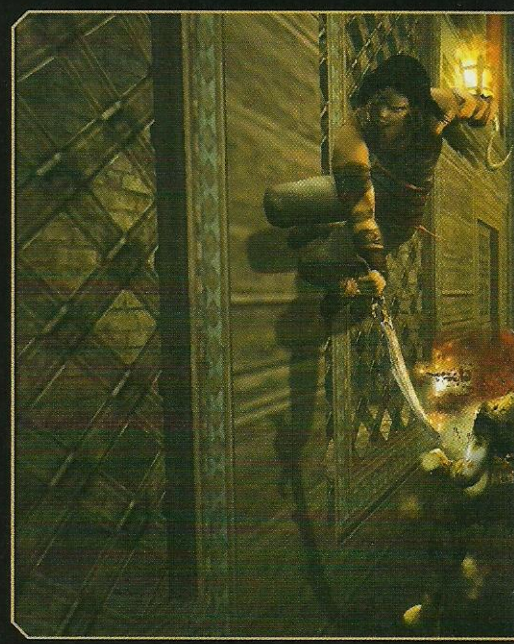


Ângulos cinematográficos dão o toque dramático de Warrior Within



Três contra um: lutas injustas são uma constante durante toda a aven tura


Como se já não bastasse enfrentar um monstro desse tamanho...

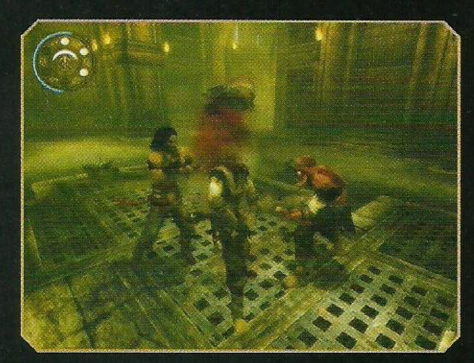


O MOCINHO MORRE NO FINAL

"Você tem de morrer. Seu destino está selado." Estas foram as palavras do vizir de **Sands of Time** para o Príncipe. Pode soar como a típica provocação do "último chefe poderosão", mas essas palavras eram mais verdadeiras do que se imagina.

O Príncipe deveria ter morrido, esmagado pelas pedras logo depois de ter pego a Adaga do Tempo. Mas sua sobrevivência fez com que uma linha temporal alternativa fosse criada, e que muitos acontecimentos e mortes que deveriam acontecer não ocorressem. A partir daí, cada vez que o Príncipe usava os poderes temporais para alterar um acontecimento, ele criava um paradoxo – uma outra linha temporal que seguia em uma direção completamente diferente. Nem é preciso dizer que isso fez com que a realidade cronológica como conhecemos se tornou uma bagunça.

Isso não seria um problema se não houvessem os Guardiões do Tempo, encarnações do próprio destino que cuidam para manter a regularidade cronológica. E imaginando que cada vez que o Príncipe utilizava seus poderes temporais ele atraía a fúria dos guardiões em sua direção, você pode imaginar que eles não estão nem um pouco felizes.

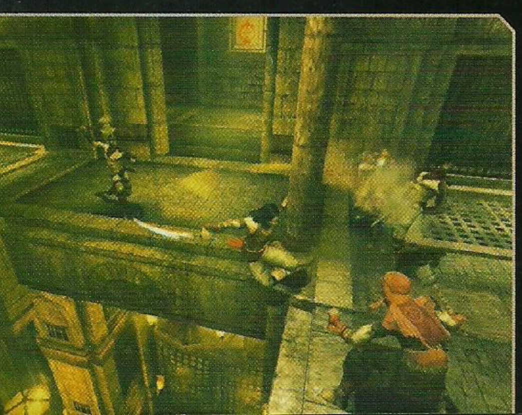


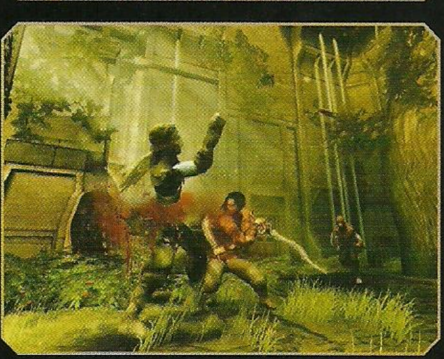


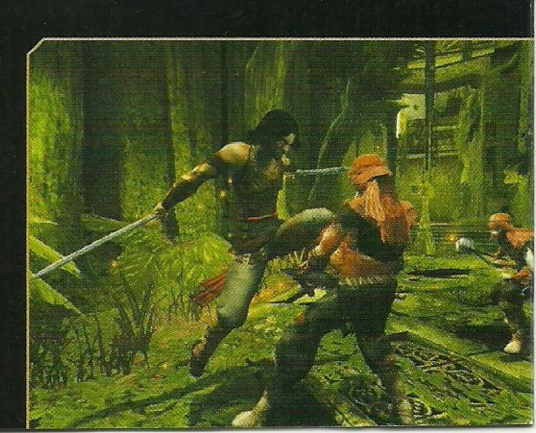
FUGINDO DO DESTINO

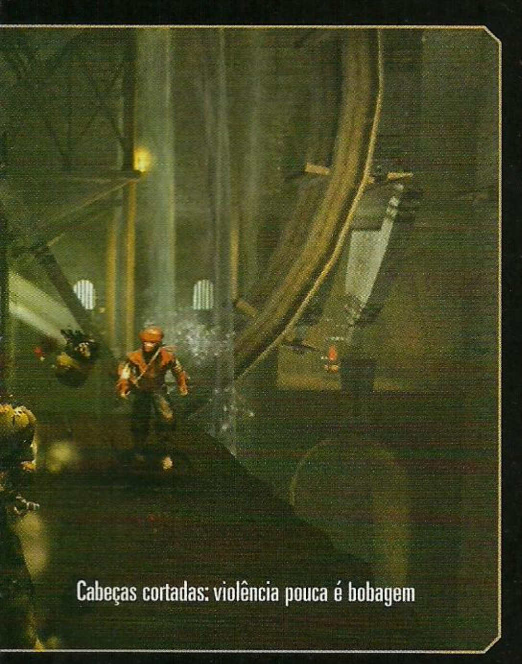
Você tem de morrer. E é este o destino de que o Príncipe deve correr em **Warrior Within**. "Não importa o que ele faça, o Príncipe vai morrer", afirma Yanis Mallat, produtor de **WW**. E quem garantirá isso é Dahaka, uma criatura grotesca, encarnação da ruína, enviada para acabar com o distúrbio cronológico – o Príncipe – para que tudo volte ao que deveria ser, e que persegue o rapaz onde quer que ele esteja.

Por isso não é difícil de compreender como o Príncipe passou de um jovem impetuoso a um guerreiro selvagem, sombrio e desesperado. Logo no início do jogo, ele aparece correndo como um louco, fugindo de Dahaka. Logo em seguida, ele se prepara para embarcar numa jornada para encontrar a Imperatriz do Tempo, uma das guardiãs do tempo, na esperança (e não a certeza) de que ela possa mudar seu destino. Percebeu o nível de desespero? Se **Sot** tinha um ar etéreo, de Mil e Uma Noites, num clima arrastado e sossegado, **Warrior Within** vira isso completamente de cabeça para baixo. Durante o jogo todo você deve ser rápido, pois Dahaka está atrás de você. Se ele encostar em você, você está morto. Se ele chegar perto de você, você

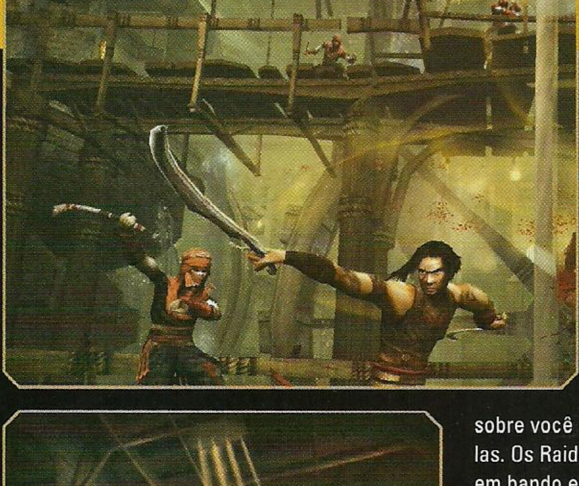








Cabeças cortadas: violência pouca é bobagem





está morto. Se ele sequer olhar pra você, você está morto. Você deverá explorar as áreas, matar inimigos, recolher itens num clima extremamente frenético, de urgência, em meio a cenários sombrios, inimigos macabros e à voz amargurada do Príncipe. Tudo num tom de filme de suspense, ou de jogos como **Eternal Darkness**.

ARREBENTANDO NA PÉRSIA

Você tem de morrer. Mas não sem lutar muito antes. O Príncipe não é Jackie Chan, mas suas lutas serão um verdadeiro espetáculo para os olhos em **WW**. O rapaz agora é um homem, um guerreiro, com tantos truques na manga quanto cicatrizes pelo corpo. Durante os combates, você terá uma infinidade de opções para agir.
Você está cercado por cinco espadachins. Injusto? Nem tanto. Você salta por trás de um deles, agarra sua mão e faz com que ele mesmo corte a própria garganta. Quatro. Você usa o corpo morto do inimigo como escudo para se defender do golpe de outro atacante, ao mesmo tempo que arranca sua cabeça. Três. Você então recolhe uma das armas no chão e arremessa contra a cabeça de um dos oponentes. Dois. Você agarra o próximo, e perfura suas costas. Um. A luta ficou mais justa agora.
Isso tudo sem mencionar a habilidade de voltar no tempo. Sim, você ainda pode usar as areias do tempo para retroceder quando errar. E também pode usar esses poderes para acelerar sua velocidade, ou melhor, deixar seus oponentes em câmera lenta. Mais que isso: agora você pode retornar séculos no passado para resolver alguns puzzles. Num deles, você deve retornar para o castelo no passado para redirecionar o curso d'água, irrigando o pátio principal. Quando você retornar ao presente, o pátio antes vazio estará repleto de árvores e cipós, perfeitos para permitir o acesso aos andares superiores, antes inatingíveis.

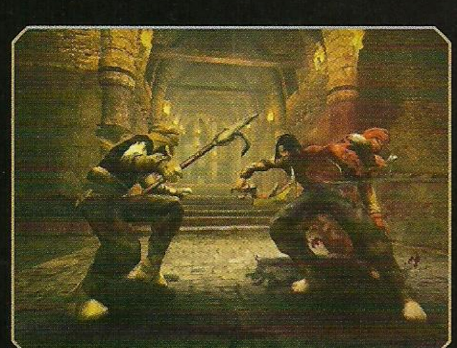
QUANTO MAIS VOCÊ REZA...

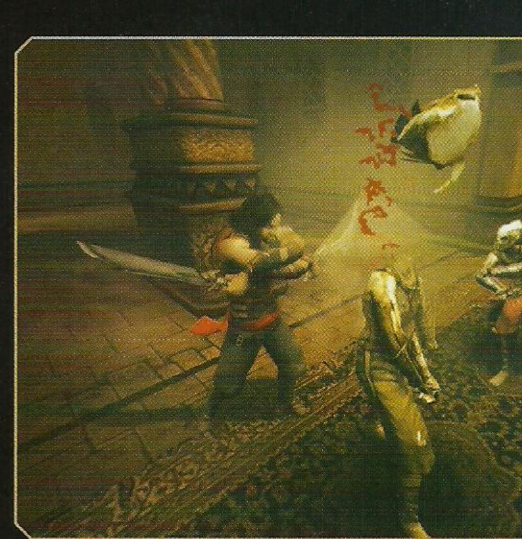
Você tem de morrer. E os guardiões do tempo não estão brincando quando dizem isso. Se um dos maiores problemas de **SoT** era a falta de variedade dos inimigos, então você vai se deliciar com **Warrior Within**. Além de passar o tempo todo tendo de fugir de Dahaka, você terá de encarar os servos da imperatriz do tempo. Sua ilha é repleta da areia do tempo, e todos os que chegam lá são corrompidos e convertidos por seus poderes. E pode apostar que não foram poucos aqueles que se aventuraram por lá.
Há uma grande quantidade de inimigos. Nada mais de besouros, homens gordos, magros, mulheres que andavam como zumbis tontos. Aqui você tem de encarar uma inteligência artificial altamente refinada. Feras espinhentas correm como tigres, saltam sobre você e recuam quando você tenta atacá-las. Os Raiders, espadachins sombrios, atacam em bando e costumam cercar seu alvo, disparando ataques sincronizadamente – e bem difíceis de se escapar. As Bladedancers são tão ágeis como você mesmo, e executam saltos, acrobacias, mortais e combos como o próprio Príncipe. Há também os Silhouette, criaturas da escuridão, que se movem como cobras, atacam rápido e saem das sombras, ou mesmo o Crow King, que se transforma em corvos.
Mas o fator mais impressionante mesmo são os monstros gigantes. Você terá de encarar criaturas como o Brute, de sete metros de altura, que podem mandar você para longe com um movimento de braços. Ou mesmo os chefes do jogo, todos imensos. O primeiro deles, Golias, é um gigante que só pode ser atingido no seu ponto fraco, o calcanhar. Você deve rolar por suas pernas, bater com a espada e ficar esperto para não ser pisoteado na fúria da criatura. Outro deles, o Grifo, é um leão alado monstruoso, que com um bater de asas pode levantar um homem do chão.

CONTAGEM REGRESSIVA

Com tudo isso, se você não está empolgado para colocar as mãos em **Prince of Persia: Warrior Within**, então você deve jogar Aquaplay. Infelizmente você deverá esperar um pouco mais: o jogo foi adiado pelo pessoal da Ubi Montreal, para ser lançado no dia 30 de novembro. Faltam apenas alguns dias... Fique de olho.





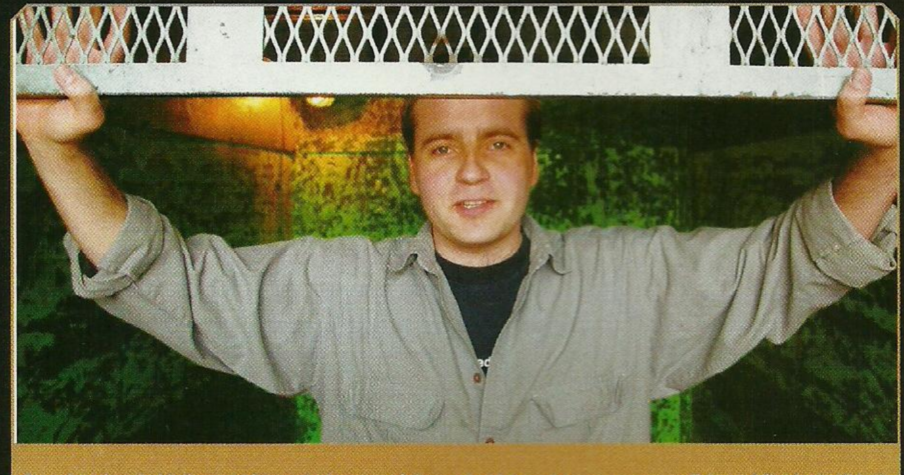


ENTREVISTA: YANNIS MALLAT

O produtor de Warrior Within fala com exclusividade à Nintendo World

Por Pablo Miyazawa

Yannis Mallat já é um velho conhecido dos leitores da Nintendo World. No ano passado, o produtor nos concedeu uma entrevista exclusiva na qual contou detalhes sobre seu aguardadíssimo projeto Prince of Persia: The Sands of Time. **O resto da história você já sabe: o game foi eleito o melhor de 2003 por diversas publicações especializadas – entre elas, a Nintendo World. Exatos doze meses após o primeiro papo, fomos atrás do cara novamente para conversar sobre seu novo projeto, a seqüência** Prince of Persia: Warrior Within. **Confira a entrevista:**



O produtor Yannis Mallat, em Montreal: ele esteve à frente dos dois mais recentes games Prince of Persia da Ubisoft

NINTENDO: Já faz um ano desde que falamos sobre Prince of Persia: The Sands of Time. **Agora, você está produzindo a seqüência. A expectativa está maior que antes?**

YANNIS MALLAT: Com certeza, está maior que no ano passado. **The Sands of Time** foi um sucesso incrível para a Ubisoft. Foi um dos games mais aclamados de 2003 e recebeu tantos prêmios que não sobrou quase nenhum para os outros games. A equipe fez um trabalho incrível e pode ficar orgulhosa disso!

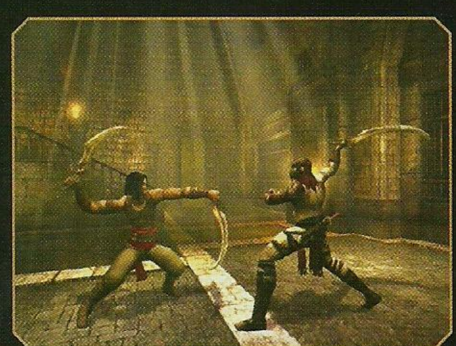
Já **Warrior Within** será uma experiência totalmente nova, diferente de todos os games da série que você já viu. Quando se trabalha com uma franquia tão famosa como **Prince**, você é obrigado a trazer novidades e idéias para manter o game desafiador para seus fãs. Nesta seqüência, muitas mudanças foram criadas para dar ao jogador uma experiência imersiva e inovadora que ele não irá esquecer tão fácil. Acho que é por isso que as pessoas estão ansiosas.

NW: Não temos dúvidas de que Sands of Time **foi o melhor game do ano passado. Então, vocês anunciaram a seqüência. Agora, a expectativa está enorme, desde sua aparição na E3. Como você lida com a pressão de fazer um game melhor ainda?**

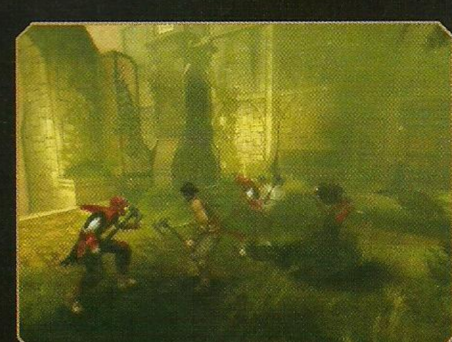
YM: Na verdade, nós não sentimos muita pressão internamente. É claro que todo mundo quer que o game seja lançado para o Natal, mas a principal pressão é aquela que nós mesmos nos colocamos: essa marca tem uma tradição de qualidade e queremos superar o que conseguimos com **Sands** em **Warrior Within**.

NW: Quais aspectos do game original foram os mais difíceis de introduzir em Warrior Within?

YM: Nós encontramos dois grandes desafios: primeiro, decidimos refazer completamente o sistema de lutas do jogo. Isso exigiu um monte de idéias em relação ao design, às animações e à programação. Não apenas adicionamos movimentos, mas repensamos completamente o seu funcionamento, sempre pensando em criar a melhor experiência de luta em um game do gênero. O segundo desafio foi artístico:









queríamos um verdadeiro salto visual entre os dois jogos, mas mantendo a consistência da série. Isso exigiu muito tempo e esforço, além de muitas idas e vindas. Mas tenho certeza que alcançamos nosso objetivo.

NW: Quais as diferenças entre Sands e Warrior, tecnicamente falando?
YM: Falando sobre performance técnica, ambos usam a mesma engine. Mas é claro que, em um ano inteiro, conseguimos melhorá-la e otimizar seu desempenho. Ganhamos quase 25% em performance, o que nos permitiu incluir diversos elementos visuais e detalhes, mais animações, mais luzes e efeitos especiais.

NW: No ano passado, você disse que houve uma atenção especial à movimentação realista do príncipe (que era o aspecto mais importante de Sands of Time). Agora, quais tipos de habilidades o Príncipe deveria ter?
YM: O foco principal de **Warrior Within** está no combate. Criamos um sistema de luta bem livre que trará um novo significado ao gênero. Esse sistema, que estamos chamando de FFF (Free-Form Fighting System) permite ao jogador ser criativo durante as lutas, dando a ele a liberdade de dar fim aos inimigos ao seu estilo. Por exemplo, dá para agarrar o inimigo e combinar isso com um arremesso, uma picotada, uma rebatida ou um enforcamento. São muitas as possibilidades. O Príncipe poderá executar diversos combos e ataques especiais. Diversos elementos do ambiente dão uma variedade de novas possibilidades para executar movimentos mortais: girar ao redor de um pilar para matar o

inimigo, usar cordas e cortinas para ganhar mais impulso e força, e por aí vai.

NW: O que podemos esperar do sistema de Rewind no novo jogo?
YM: Os poderes do tempo vão voltar em **Warrior Within** e estarão realmente inseridos no sistema de luta. O Rewind ficará parecido com o de **PoP: SoT**. Também criamos novos poderes e melhoramos os antigos para torná-los ainda mais úteis no combate. O Príncipe conseguirá deixar o tempo mais lento e poderá se mover na velocidade normal, o que o ajuda a atravessar armadilhas muito rápidas, ou a enfrentar inimigos que ficarão mais lerdos e, conseqüentemente, indefesos. O herói também conseguirá viajar no tempo entre o passado e o presente.

NW: Você pode contar um pouco mais sobre a história?
YM: **Prince of Persia: Warrior Within** começa vários anos após **The Sands of Time**. No episódio anterior, o Príncipe abriu a ampulheta do tempo e libertou um mal impronunciável que transforma todos os humanos em criaturas horríveis. Pior que isso, ele usou as Areias do Tempo neles, para reverter o tempo e evitar que a ampulheta fosse aberta. Fazendo isso, ele interrompeu a linha do tempo. Ele deveria ter morrido. E agora o Dahaka (o Guardião do Tempo) está caçando ele sem trégua para removê-lo de uma vez por todas desta linha do tempo. O Príncipe vai morrer. A única questão é quando isso irá acontecer.

NW: A gente notou que o clima está bem diferente, mais sombrio e intenso que o primeiro jogo. Por que seguir nessa direção?
YM: Quando começamos a definir nossa visão para **PoP 2**, começamos a pensar no tipo de emoções que gostaríamos de transmitir. Essencialmente, nós gostaríamos que o game tivesse o ritmo de um thriller, que passasse uma sensação de medo e opressão. Naturalmente, isso nos levou à criação de um ambiente muito mais misterioso, escuro e amedrontador, inimigos mais horríveis e violentos, sons e músicas mais arrepiantes etc. Então, se quiséssemos passar essas emoções com credibilidade, teríamos de caprichar nessa ambientação sombria, em um enredo mais dramático, e, claro, em um príncipe mais durão para encarar tudo isso.



NW: O Príncipe parece um novo personagem. A intenção é fazer dele um herói trágico? Quais as diferenças entre esse príncipe e o anterior?
YM: Bem, assim que definimos as direções mais obscuras, o primeiro passo foi criar um novo herói que fosse mais durão, maduro, mais "machão" e que se comportasse como tal. Assim, criamos esse novo sistema de combate e para reforçar essa nova atitude. O resultado é um game mais maduro que **Sands of Time** e mais violento em diversos momentos, mas isso tudo tem um propósito: ser uma experiência radical e única que será tremendamente envolvente.



NW: Um dos maiores destaques de Sands é a sensação de liberdade que o jogador sente durante a aventura. Como dá para notar, Warrior Within é muito mais claustrofóbico. Esse novo estilo vai afetar aquela liberdade?
YM: O novo game é muito mais amplo. Pense um pouco nas lutas: há tanta variedade que dois jogadores jamais vão lutar a mesma luta, muito menos lutar do mesmo jeito. A aventura também será bem mais aberta. Nós lhe daremos os objetivos, mas você terá que descobrir sozinho como resolvê-los enquanto viaja entre o passado e o futuro. Para completar, os mapas do jogo são enormes, bem maiores que os de **Sands**.

NW: Houve alguma coisa que vocês queriam colocar em Sands of Time**, mas só foi possível neste game?**
YM: Mais e melhores lutas. Em **Sands**, lutas e acrobacias eram coisas quase distintas: ao entrar em uma sala, você tinha que lutar e matar todos os inimigos, para só então fazer alguma acrobacia para sair dali. Em **Warrior Within**, misturamos esses dois estilos, o que significa que os combates rolam em todo lugar e você terá que usar os movimentos acrobáticos durante a



luta. Mas também quisemos manter e melhorar outros elementos da jogabilidade. A exploração tem grande papel na experiência, o que significa que seu cérebro também será muito desafiado. O príncipe poderá arremessar armas nos inimigos. O sistema de mira é muito intuitivo, usando o padrão básico de nosso sistema de diversos inimigos por luta: é só virar seu corpo na direção do inimigo e apertar o botão de arremesso. Aqui, quisemos que o desafio fosse tomar decisões rápidas, e não mirar ou ser preciso. Será melhor manter duas armas para lutar contra três inimigos ou derrubar um de cada vez, primeiro jogando a espada em um e cuidando do resto com a outra espada? As duas soluções funcionam, dependendo de sua habilidade... Adicionamos tantas coisas, é incrível! Outro exemplo: agora o game tem chefões. Cada luta representa um grande desenvolvimento na história e uma incrível cena de ação. Cada chefão luta do seu próprio jeito, então o jogador precisa bolar um esquema diferente para cada um!

NW: O que você pode nos contar sobre a nova parceira do Príncipe? A única coisa que sabemos é que ela é bem gostosona.
YM: Ele encontra diversos personagens pelo jogo, todos relacionados pelo mesmo enredo e segredos. Mas não há um parceiro como havia em **Sands of Time**, pelo menos não da mesma maneira. Infelizmente, não posso dizer agora para não estragar a surpresa... Posso dizer que há muitos personagens femininos no game. Talvez eles estejam do seu lado, talvez não. Não posso revelar. Uma coisa que posso dizer é que essa garota não deixará o jogador indiferente!

NW: Qual a conclusão após o trabalho concluído?
YM: Bem, a coisa mais importante é que **Warrior Within** não é uma simples seqüência. Pegamos o que as pessoas consideraram o "game de 2003" e aprimoramos um montes de coisas. O visual e a sensação estão diferentes e as lutas estão fantásticas. E como não queremos estragar a surpresa, pouco comentamos sobre a história. Mas vamos surpreender todo mundo, temos muitas coisas legais para mostrar!



ELETROMÍL
VÍDEO GAMES
A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL
Assistência Técnica no Local
Nintendo®
FELIZ NATAL
COMPRA - VENDA - TROCA
CONSERTO DE VÍDEO GAMES
Vendemos via SEDEX
20 anos
de tradição em games
ACEITAMOS SEU APARELHO USADO COMO PARTE DO PAGAMENTO*
OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS, VOCÊ ENCONTRA AQUI!
DONKEY KONGA
+
POR APENAS R$ 249,50
PAGAMENTO EM DINHEIRO
Cheque Eletrônico
Banco24Horas
REDE SHOP
Maestro
R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.
Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557
Visite Nosso — Site —
www.eletromilgames.com.br
DAM



Final Fantasy I e II

Por Marcel R. Goto

Porque clássicos de verdade não morrem nunca!

Apesar de o primeiro **Final Fantasy**, de 1987, ter vendido muito mais nos EUA do que no Japão, seu sucesso inicial não impediu a série de ter uma trajetória complicada no Ocidente. Os dois jogos seguintes nunca foram lançados para o NES, ficando restritos ao Famicom japonês. **Final Fantasy IV** e **VI** foram lançados como **II** e **III** nos EUA; só com **FFVII** a série começou a usar a mesma numeração no mundo todo, e nenhum outro jogo foi pulado no Ocidente.

Mesmo assim, os primeiros **FF** continuaram desconhecidos por um bom tempo fora do Japão, e só recentemente esse deslize da Square Enix começou a ser corrigido. Alguns anos atrás, uma versão "remasterizada" de **Final Fantasy I e II**, com gráficos melhorados e alguns elementos de gameplay atualizados, foi lançada para o Wonderswan, console portátil da Bandai, e para o PSone. Mas, convenhamos, esse remake nasceu para o Game Boy Advance, e finalmente vai ser lançado para o nosso portátil favorito no dia 29 de novembro, nos EUA. A maior mudança com relação aos jogos originais para o Nintendo de 8 bits está nos gráficos. Agora, ambos os jogos seguem o estilo de sprites, cenários, efeitos de magia e menus das versões de 16 bits no Super NES. As músicas, compostas pelo legendário Nobuo Uematsu, também foram remixadas, ganhando versões orquestradas, mais grandiosas e solenes.

O **Final Fantasy** original foi um dos primeiros RPGs lançados para consoles de videogame, e criou várias das convenções que muitos outros jogos usam hoje em dia. Mas a história, que permanece intacta no GBA, mostra a idade, sendo bastante simples para os padrões atuais. No jogo original as magias podiam ser usadas um número fixo de vezes; aqui elas usam pontos de MP. O inventário de itens se tornou muito maior, e as lutas estão ligeiramente mais fáceis, já que a dificuldade do jogo original poderia assustar aqueles que não sabem como era dura a vida dos jogadores nos anos 80. Como o próprio nome diz, **Final Fantasy I & II: Dawn of Souls** também inclui um remake de **Final Fantasy II**, uma sequência que melhora em vários aspectos o jogo original. A história é um pouco mais complexa, assim como o sistema de níveis e upgrades. Seus personagens ganham HP conforme são atacados nas lutas, e as magias e armas ganham níveis com o uso. Dependendo de como ele é usado durante as lutas, cada personagem pode ter sua própria especialidade.

Uma novidade exclusiva desta versão para GBA, que não estava presente nem no Wonderswan nem no PSOne, é um modo novo para cada um dos jogos. **Soul of Chaos**, em **Final Fantasy I**, inclui quatro cenários com história própria, e vários monstros de **Final Fantasy IV**, **V** e **VI**. **Soul of Rebirth**, em **Final Fantasy II**, é um sidequest que revela o passado de alguns personagens, trazendo várias surpresas.













Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	SquareEnix
Gênero	RPG
Lançamento	Novembro

Kingdom Hearts: Chain of Memories

Por Marcel R. Goto

Se você acha que Disney é coisa de criança, prepare-se para mudar de idéia



O primeiro **Kingdom Hearts**, para Playstation 2, foi uma surpresa em vários sentidos. Tanto pela inusitada reunião de personagens da Square Enix) com os da Disney, dois universos que aparentemente se misturavam tão bem quanto água e óleo, quanto pela qualidade do jogo, um grande destaque numa safra que não estava sendo das melhores para a empresa que **Final Fantasy** construiu.

Agora, aquele jogo ganha uma sequência para o Game Boy Advance, fazendo a ponte entre KH1 e 2, que será lançado em breve para o PS2. **Kingdom Hearts: Chain of Memories** é um jogo que mistura ação, RPG e os sempre populares card games, tem a alta qualidade visual e nível de detalhes que marcam as produções da Square Enix, e completa, com **Zelda: The Minish Cap**, e **Final Fantasy I & II: Dawn of Souls**, a trilogia de grandes RPGs que vão ser lançados para o GBA nos próximos meses.

Chain of Memories começa exatamente onde o primeiro **Kingdom Hearts** termina, com Sora, Pateta e Donald atraídos para dentro do Castle of Oblivion por uma estranha figura sombria, a mesma do início do primeiro jogo. No castelo, os personagens esquecem todas as suas magias e técnicas, Pateta e Donald são transformados em cartas, e Sora deve explorar o lugar para recuperar suas memórias perdidas. Os locais que ele visita seguem os mesmos temas do jogo original, e vários personagens de lá estão de volta, com destaque para as versões redesenhadas de personagens da série **Final Fantasy**, como Cloud Strife, Aeris e Yuffie.

Várias mudanças foram feitas no gameplay, tanto para adaptar o jogo para os recursos mais limitados do GBA quanto para dar a **Chain of Memories** sua própria personalidade. A diferença mais óbvia é que Sora agora luta sozinho, e não mais em um grupo de três como no jogo original. Para compensar isso, outros personagens podem ser chamados para um ataque especial através das cartas, como os Summons da série Final Fantasy. As cartas, aliás, estão por toda a parte no jogo. São usadas para abrir portas, para criar os próprios estágios do jogo, e durante todas as lutas. Cada vez que enfrenta os inimigos, Sora tem uma mão de cartas, algumas com magias de ataque, cura, ou golpes especiais com a Keyblade. Elas são usadas em sequência, até mesmo formando um combo, e quando esgota suas cartas, ele deve embaralhar o deck e retirar mais delas para continuar a luta. Os inimigos também usam cartas, e quando ambos atacam ao mesmo tempo, suas cartas são comparadas, a mais fraca sofre um "Card Break", e seu usuário fica vulnerável por algum tempo. As regras lembram um pouco as do minigame Triple Triad, de Final Fantasy VIII, com a diferença de que aqui tudo acontece em tempo real, como em outros Action-RPGs. Graficamente, Chain of Memories é um dos jogos mais impressionantes já feitos para o GBA, com sprites grandes e bem animados, e vários efeitos gráficos nas magias. Algumas partes da história são mostradas em vídeo, com os personagens renderizados em 3D, da maneira que aparecem no jogo de PS2. E a trilha sonora, apesar das limitações do hardware de som do GBA, trazem remixes de várias músicas conhecidas pelos fãs da Square Enix.

Com lançamento previsto nos EUA para o dia 4 de Dezembro, Kingdom Hearts: Chain of Memories tem tudo para ser um dos melhores lançamentos deste fim de ano.

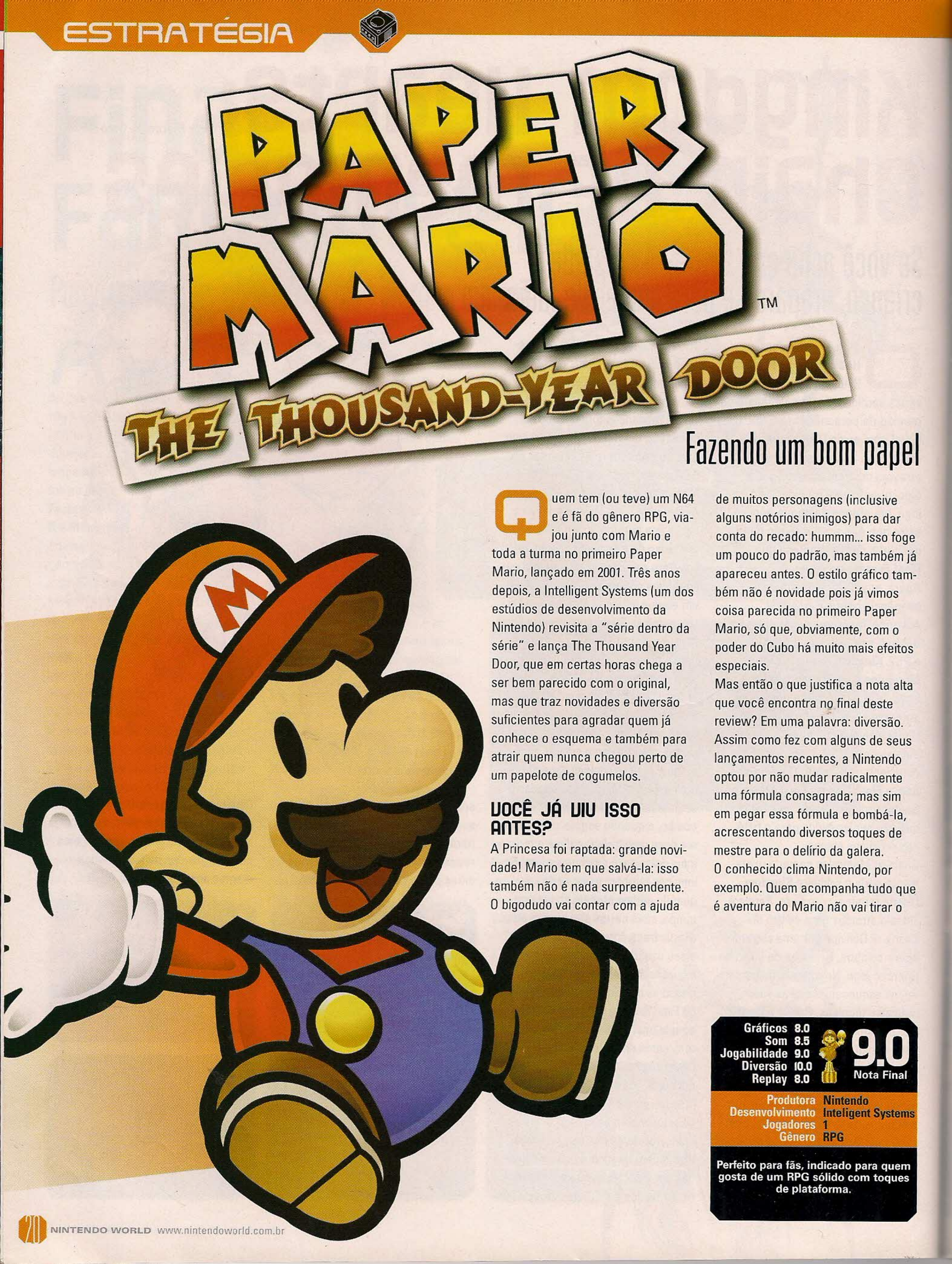
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	SquareEnix
Gênero	Action RPG
Lançamento	Novembro











Fazendo um bom papel

Quem tem (ou teve) um N64 e é fã do gênero RPG, viajou junto com Mario e toda a turma no primeiro Paper Mario, lançado em 2001. Três anos depois, a Intelligent Systems (um dos estúdios de desenvolvimento da Nintendo) revisita a "série dentro da série" e lança The Thousand Year Door, que em certas horas chega a ser bem parecido com o original, mas que traz novidades e diversão suficientes para agradar quem já conhece o esquema e também para atrair quem nunca chegou perto de um papelote de cogumelos.

VOCÊ JÁ VIU ISSO ANTES?

A Princesa foi raptada: grande novidade! Mario tem que salvá-la: isso também não é nada surpreendente. O bigodudo vai contar com a ajuda de muitos personagens (inclusive alguns notórios inimigos) para dar conta do recado: hummm... isso foge um pouco do padrão, mas também já apareceu antes. O estilo gráfico também não é novidade pois já vimos coisa parecida no primeiro Paper Mario, só que, obviamente, com o poder do Cubo há muito mais efeitos especiais.

Mas então o que justifica a nota alta que você encontra no final deste review? Em uma palavra: diversão. Assim como fez com alguns de seus lançamentos recentes, a Nintendo optou por não mudar radicalmente uma fórmula consagrada; mas sim em pegar essa fórmula e bombá-la, acrescentando diversos toques de mestre para o delírio da galera.

O conhecido clima Nintendo, por exemplo. Quem acompanha tudo que é aventura do Mario não vai tirar o

Gráficos	8.0
Som	8.5
Jogabilidade	9.0
Diversão	10.0
Replay	8.0
Nota Final	9.0
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Inteligent Systems
Jogadores	1
Gênero	RPG

Perfeito para fãs, indicado para quem gosta de um RPG sólido com toques de plataforma.

sorriso da cara enquanto joga este game. São tantas citações ao "Universo Bigode" que é preciso jogar o game várias vezes para ver todo o texto. Um dos momentos mais memoráveis é quando a despudorada Princesa Peach tira a roupa no meio do jogo! (Calma, defensores dos bons costumes: ela se despe apenas para tomar um banho e fica atrás de uma cortina o tempo todo.) Ou quando Bowser voa à bordo de sua famosa xícara apresentada em Super Mario World. Ou quando Mario entra em pequenos estágios side-scrolling no estilo de suas antigas aventuras no Nintendinho. Há situações suficientes para escrever um livro inteiro sobre a saga do Mario.

O SHOW NÃO PODE PARAR

Essa é a parte que mais interessa: o combate. Assim como em RPGs tradicionais, as lutas rolam em turnos. Ao passear pelos cenários, Mario cruza com seus inimigos e pode driblá-los utilizando as habilidades adquiridas em anos e anos como rei dos jogos de plataforma, ou então enfrentá-los cara-a-cara. Ao escolher a segunda opção, a tela vira um palco e a treta rola solta. Mario e seus parceiros utilizam golpes e estratégias que fizeram sua fama em outros jogos. Isso sem falar nos personagens inéditos, como Flurrie, uma artista gordona que pode soprar os adversários para longe ou usar seus quilinhos a mais para esmagá-los. Além disso, todos podem usar golpes especiais que consomem "Flower Points" e causam mais danos nos inimigos, ou atingem vários de uma vez. Mario também pode se valer dos "Star Powers": cada vez que encontra uma Crystal Star (o objetivo principal é recolher essas estrelas), ele adquire uma nova habilidade para utilizar em batalha. E há também os "badges", itens que concedem habilidades especiais.

Mas sem dúvida, a maior novidade fica por conta da "platéia". Quanto melhor for seu desempenho nas lutas, mais gente aparecerá para conferir o espetáculo. E se você se sair bem e utilizar golpes estilosos , o público vai à loucura, incentivando seu grupo com renovação nos poderes de estrela e, às vezes, até com itens como cogumelos ou xaropes. Mas é bom ficar esperto pois também aparecem alguns mal-intencionados na platéia que podem atirar pedras, latas e causar outras confusões no meio do palco.

O jogo é dividido em oito capítulos e a Nintendo diz que são mais de trinta horas de jogo. Talvez os mais apressadinhos levem bem menos tempo do que isso, mas seja qual for o montante de horas que você passe jogando, pode ter certeza de uma coisa: é diversão garantida!



Confira agora o passo a passo para chegar ao final de mais um RPG de Mario e seus amigos.

Por Eduardo Trivella e Daniel Nieuwenhuizen

PRÓLOGO: A ROGUE'S WELCOME

Ande um pouco para entrar na primeira luta. Depois, suba as escadas para chegar na cidade. Se quiser, passe pelas lojas para comprar alguns itens. Conforme eles são adquiridos, você ganha pontos que mais tarde podem ser trocados por produtos gratuitos. Vá para a parte norte da cidade e entre na porta traseira do hotel para conseguir uma Star Piece. Para encontrar o professor, dirija-se até a parte leste e entre pela segunda porta da direita. Após bater um papo, siga o Goomba e entre pelo cano.



Vá para a esquerda e olhe atrás do pilar para encontrar uma Star Piece. Na sala anterior, siga até o outro lado e enfrente alguns Goombas. Suba as escadas, pule na plataforma e desça pelo cano. Continue andando em frente e quebre as caixas ao pé das escadas para conseguir itens e achar mais um encanamento que o levará para baixo.

Desça, vá para a direita e mexa na alavanca para abrir uma escadaria. Suba, caia por trás da plataforma, pegue a chave e passe pela porta. Converse com a caixa negra para ganhar a habilidade de virar um avião de papel em certos locais. Faça isso para chegar ao outro lado e siga em frente até chegar à Thousand Year Door. Suba no pedestal circular.

Após o tutorial sobre os golpes especiais, saia e receba os presentes do professor. Feito isso, desça novamente para o subterrâneo. Siga para oeste e transforme-se em um avião para chegar a uma porta. Bata no tentáculo para entrar em uma luta, daí use as plataformas para chegar ao cano e entre por ele.



CAPÍTULO 1: CASTLE AND DRAGON

Siga para a esquerda, acerte o bloco vermelho para ganhar um item e atravesse a ponte. Procure um pedaço de grama escuro e o examine para descobrir um cano, entre por ele. Ao sair, ande para a direita e martele o switch azul. Continue em frente para conseguir outro Star Piece. Volte para a parte frontal da tela e entre na cidade. Na parte esquerda, entre na casa rosa para conversar com o prefeito. Saia e siga em frente para chegar à floresta. Olhe nos arbustos para encontrar outra Star Piece. Mais em frente, entre na fortaleza. Lembre-se de pegar o Pow Block no baú amarelo.



Mexa nos pilares para enfrentar alguns inimigos e passar pela porta. Na próxima sala, repita o processo. Use o Pow Block neste outro inimigo. Agora, você deve participar de um pequeno jogo. Responda: 1) Stone Keys, 2) 16 Coins, 3) Kroop, 4) Hooktail Castle e 5) Go Through a Pipe. Entre pelo cano que aparecer.

Explore o novo andar para pegar a Moon Stone e a Sun Stone. Com elas em mãos, vá para a casa do prefeito. Depois de fazer isso, volte até o início do capítulo e use as pedras nos respectivos encaixes. Para acionar os switches (botões) ao mesmo tempo, solte o casco de Koops e mantenha o botão X pressionado. Corra para o outro lado, solte o botão e aperte B para martelar o switch ao mesmo tempo em que o outro é acertado pelo Koopa. Entre pelo novo cano para chegar ao castelo.

Você consegue um item se passar pelas plataformas na parte de baixo. Use a mola para chegar na parte de cima, saia e use a habilidade de aviãozinho para chegar ao outro lado. Entre, siga em frente e leia o bilhete que está largado nos ossos. Continue em frente e tente mexer na ossada cor-de-rosa. Quando a tela se encher de esqueletos, abra caminho com seu martelo e entre pela porta que estava bloqueada pelo esqueleto rosado.

Derrote os inimigos para pegar o Shine Sprite e suba as escadas. Caia na beirada para atingir o bloco roxo. Isso fará uma caixa cair, permitindo acesso a mais uma parte. Suba e repita o processo no bloco amarelo para abrir mais caminho. Suba nessa nova área e use o casco para atingir o switch e conseguir uma chave. Acerte a "!" outra vez para girar a escada e ganhar acesso à porta, que agora pode ser aberta.

Não passe pelas escadas. Ao invés disso, vá para a porta e deixe o casco em cima do switch vermelho. Corra com o Mario até a última cela e solte o botão. Daí, entre e siga para a direita. Ignore o baú preto: na próxima sala, pegue a Black Key no baú amarelo. Volte e abra o baú escuro para ganhar mais uma habilidade. Entre na primeira cela para obter o Attack FX R Badge. Equipe-o para enfrentar o chefe. Volte até a sala onde você enfrentou os esqueletos rosas, use sua habilidade nova para passar pela barra quebrada e pegue a Castle Key. Retorne ao local do Save Point e suba até os blocos verdes. Fique em cima do maior deles e arremesse o casco no menor.



Abra a porta e use o switch para abrir caminho. No próximo, use o casco e continue em frente. Chegando na janela, pule e procure a Star Piece do lado de fora. Depois, atravesse o local e entre novamente. Neste novo quebra cabeça, deixe o casco perto do bloco menor, corra para o maior e solte o botão X. Depois de falar com a Ms. Mowz, pegue o Shine Sprite e mais uma Key. Mais pra frente, use o martelo no bloco triangular e use o casco para subir. Passe pelas barras, transforme-se em papel e passe para o lado de trás, seguindo até o leste para encontrar uma Star Piece. De volta ao painel, transforme-se e voe até chegar à outra porta. Desça e acerte o bloco triangular e use o caso no blocão para pegar uma Key. Suba, pegue o Shine Sprite e abra a porte. Escale a torre espiral, salve o jogo e recarregue a energia. Depois, entre e enfrente o chefe. No fim da luta, ele tenta subornar você: não aceite!

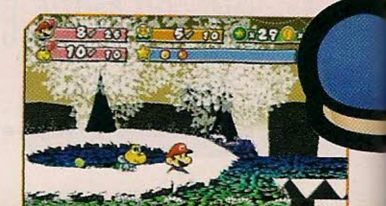
Jogando com a princesa, vá para a direita e fale com o computador para mandar um e-mail. Controlando Bowser, vá até o tapete vermelho. Com Mario, volte até a Thousand-Year Door (que chamaremos de TYD). Um pouco antes da porta, você pode passar pelas barras e seguir em frente até encontrar outro Shine Sprite. Quando estiver de novo com o professor, fale com ele e saia. Nos esgotos, siga em direção à TYD e converse com uma criatura parecida com um rato. Ele fugirá. Siga-o até ele ficar encurralado. Continue atrás dele para chegar a um cano. Entre por ele.



CAPÍTULO 2: THE GREAT BOGGLY TREE

Siga para a direita e assista à cena animada. Continue até chegar a um cano. Depois, siga até uma árvore e entre atrás de Punio. Pegue o item atrás da cachoeira e passe por outro cano, indo em frente até chegar a uma área com uma porta bem no alto.

Primeiro, siga tudo o que puder para direita e entre por baixo da plataforma para conseguir uma Star Piece e acionar um switch. Vá ao painel do avião e use-o para voar até a plataforma. Pegue um item e continue em frente. Próximo à árvore ao lado do inimigo está outra Star Piece. Na mesma direção, passe entre os arbustos e pelo cano para chegar à casa de Flurrie. Após a conversa, volte até as bruxas que você viu no começo do capítulo. Enfrente a luta e

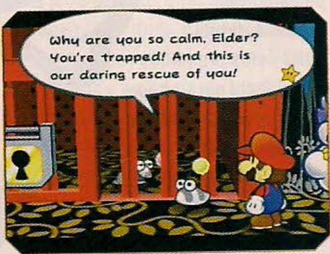


devolva o colar para Flurrie. Com ela no grupo, volte até a árvore e suba onde Punio subiu anteriormente. Use a habilidade de sua nova amiga para abrir a porta.



Dentro da árvore, enfrente os inimigos e entre pelo cano. Passe por outro mais em frente. Quando chegar nos Punies aprisionados, converse com eles e vá para oeste até encontrar a Sra. Mouse. Enfrente o inimigo para ganhar a Red Key. Volte até a prisão e liberte o Punie ancião. Siga -o até a entrada. Vá até a grande máquina e coloque a Puni Orb nela. Depois do cano aparecer, pegue-a de volta e agrupe seus bichinhos novamente. Desça pelo cano até alcançar outra máquina. Use o painel para abrir a porta, que permite voltar ao começo do labirinto.

Ainda no mesmo local, vá até a beirada e caia para encontrar uma bolha gigante. Pegue o Shine Sprite na caixa e suba pelo cano para colocar a Puni Orb na máquina. Leve os Punies até o ponto brilhante para eles se agruparem e use o sopro de Flurrie para mandá-los por cima da beirada. Espere até eles voltarem em forma de bolhas e continue assoprando. Pegue a Puni Orb e pule sobre os pilares até chegar ao seu grupo. Passe pelo cano. Enfrente os inimigos para levar sua equipe Punie em frente.



Do lado direito, enfrente o grupo de abelhas usando o sopro de Flurrie. Os Punies entram e destroem a parede, liberando caminho. A Blue Key está na parte de baixo da tela. Volte até a prisão para liberar mais Punies. Quando estiver com o batalhão, volte até a sala onde você encontrou o Jabbi. Vá para a esquerda e use o casco da Koops para lutar contra as aranhas e seguir em frente. Para enfrentar o batalhão de cem Jabbis, use a madame novamente. Vá em frente e entre pelo cano. Pegue a Star Piece ao passar pelo tronco de árvore. Coloque a Puni Orb na máquina e escorregue pelas barras. No fim, entre pelo cano. Aperte o botão para ativar um puzzle, pegue a Star Piece e volte aonde a primeira colméia de Jabbis foi destruída. Na sala com os símbolos, acerte os switches até os blocos ficarem nessa ordem: Sol, Lua, Punie e Estrela. Você ganha a Super Boots. Com elas você pode apertar o botão de pulo duas vezes para executar uma bundada capaz de quebrar painéis de madeira.



Saia e quebre o painel para poder pegar um Shine Sprite. Use o casco para pegar uma Charge Badge. Volte até a sala com os Punies na armadilha, entre na cela e quebre a madeira. Assopre-os no buraco, pegue a Puni Orb e reuna-os. Retorne até a sala com a máquina anterior e desça com eles até um cano sobre o tronco de árvore.

Enfrente os inimigos e continue descendo. Passe pelos pilares até o cano à direita. Do outro lado, fique em cima da switch azul o mais perto da água possível e arremesse o casco próximo ao switch que desapareceu. Desça de onde você está para o casco ativar o outro switch, que encherá a área. Pegue o Shrink Stomp no baú e desça novamente. Passe pela água para pegar um Shine Sprite e, mais abaixo, coloque a Puni Orb na máquina. Agora saia correndo, você tem cinco minutos para escapar! Pegue a Puni Orb e comece a subir. Desvie das lutas e use o painel para abrir a porta. Lembre-se de usar as bolhas no caminho! O chefe está bem no final deste caminho. Contra ele, use o Spin Jump de Mario e o Body Slam de Flurrie.



Jogando com Peach, vá até o computador e participe do minigame de dança. Controlando Bowser, passe pela fase que imita o jogo original de Mario e chegue em Petalburg. Com Mario, volte até a parte de fora da árvore. Passe pelos esgotos de Rogueport e pela TYD. Depois da cena com professor, siga para esquerda na cidade para conversar com Don Pianta. Antes, passe no muro camuflado anterior à saída para a central. Assim, você consegue outra Star Piece.

Um Toad impede você de chegar ao seu próximo objetivo. Ele precisa de Lentes de Contato. Encomende algumas na loja, dê umas voltas e retorne para buscá-las. Depois de ajudá-lo, siga-o até a cozinha para trocar um Mushroom por um Shroom Fry. Deste lado da cidade vão avisá-lo que você precisa conversar com Ishnail. Volte ao outro lado, passe entre duas casas usando o botão R e entre pela porta ao lado do Trouble Center. Pague as moedas para conseguir informação. Siga até a ponta esquerda da vila e compre um Dried Shroom, um Dizzy Diel e responda Yellow a ambas as questões. Entre pela porta para chegar até Pianta e peça um ticket. Saia e vá até as docas para encontrar o casal e diga que vai manter o segredo. Volte ao escritório e receba o Blimp Ticket. Caminhe até a viela ao norte, onde está o Blimp. Pegue a Star Piece e desça pelo cano. Suba no Blimp e voe.



CAPÍTULO 3: OF GLITZ AND GLORY

Use seu martelo para pegar o Shine Sprite. Depois, dê uma bundada no switch azul para chegar ao telhado e pegar um item. Entre no prédio de vidro. Suba e passe pelas portas duplas e fale com o guarda da porta à esquerda. Entre e siga em frnete até chegar ao escritório de Mr Grubba. Converse com ele para assinar um contrato. Em seguida, entre no vestiário e use o painel com a opção "Reserve a Match". Converse com o segurança e entre na luta. Você precisa vencer a briga para animar o público. No fim, você estará de volta aos vestiários, onde pode descansar e entrar em outro combate. Não esqueça de comprar itens sempre que precisar! Veja aqui algumas condições para os combates:



- **Appeal the Crowd:** animar um público com o comando Appeal.
- **Avoid Switching Partners Out:** não trocar de companheiro
- **Let Your Enemy Damage you 3 Times:** deixar seu inimigo causar

dano em você por três vezes.
- **Defeat Your Opponent In 5 turns or less:** derrotar seu inimigo em menos de cinco turnos.
- **Use at Least one Special Move:** usar pelo menos um ataque especial
- **Don't Use Your Hammers:** não usar o martelo
- **Only Let Your Partner Attack:** não use o Mario para atacar
- **Avoid usin' any items:** não use nenhum item



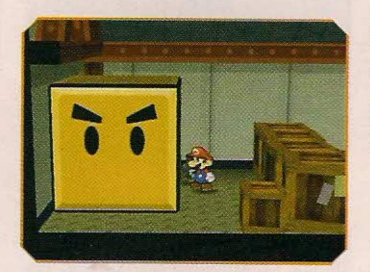
Seu companheiro de quarto irá lhe contar sobre uma novidade alimentícia. Vá para o estande de Hot Dog para descobrir um ovo. Pegue-o, suba na barraquinha e converse com ele. O ovo irá segui-lo para, em seguida, se transformar no Yoshi. Não deixe de batizá-lo! Use o Gulp contra os Armored Harries.
Um pouco mais em frente você conhece o X, que vai lhe contar mais sobre seu objetivo.
Aí, entre em mais batalhas.



Depois da luta, um e-mail dirá para você chegar ao Juice Bar. Converse com o homem verde para encontrar o Super Hammer. Volte ao primeiro vestiário e use sua habilidade nova no bloco à esquerda, suba na mesa do computador e use o Yoshi para chegar até o Dubious Paper. Na saída, você será capturado, mas as batalhas continuam.
Após mais recados, vá até a cabine telefônica para pegar uma chave que abre uma sala perto do escritório de Grubba. Depois de receber o e-mail, use a habilidade Flurrie para tirar as capas e o martelo para quebrá-las. O switch está localizado à esquerda. Utilize-a para descobrir uma passagem e suba.



Pegue o Shine Sprite e use a caixinha para chegar mais alto. Flutue com Yoshi para destruir um caixote com seu martelo. Depois, entre no poço que se abriu, vá até o ponto luminoso e aperte o botão A. Quando o jogo perguntar, selecione "Squeak". Volte até o portão e aperte o botão R para passar por ele. Depois, volte à arena e continue as batalhas.



Depois da última luta, vá até o hall e use Flurrie para tirar os pôsteres. Você consegue outra chave após limpar a área de cima.
Volte até a parte de estoque, suba as escadas e use a chave na porta trancada. Use o Yoshi para flutuar e destrua as caixas para achar alguns personagens.
Na saída, é hora de outra parada.

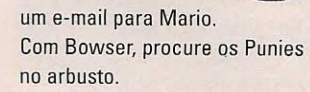


No vestiário, prepare-se para a grande final. No seu novo quarto, use Flurrie para tirar o pôster e abrir caminho. Feito isso, vá até o banheiro, suba na privada e desça por ela como se fosse um cano.

No outro vestiário, saia para o Hall e pelas portas duplas à direita.
Suba pelos presentes e use Yoshi para chegar até as grades acima da cabine. Com o seu martelo, abra caminho, passe pelo duto de ar em frente até outra grade. Olhe a mesa de Grubba para ver um papel.
Depois, corra atrás dele até chegar ao anel.
No palco, enfrente o chefe. Primeiro ele usará Power Ups, para só depois atacar. Fique de olho para saber o turno em que deve curar e defender. Ataque normalmente para vencer.



Com a Princesa, vá até o computador. Em seguida, volte e pegue o elevador. Entre pela porta da direita e roube a roupa de um soldado. Fale com Sir Grodus. Troque de roupa e volte ao computador para mandar



um e-mail para Mario.
Com Bowser, procure os Punies no arbusto.



Jogando com Mario, volte até a área de pouso e pegue o Blimp de volta a Rogueport. Volte à TYD, leve o Cristal e apareça na casa do professor. Vá para o outro lado da cidade e desça pelo ralo. Pule para o lado esquerdo usando Yoshi e tente descer pelo cano. Depois, dirija-se até o lado da casa do professor e entre na viela escondida no muro com cor diferente. Converse com o menino de cor mais escura para chegar à sua próxima cidade.



CAPÍTULO 4: FOR PIGS THE BELL TOLLS

Converse com Freddy para ele se transformar em um porco. Depois, fale com o prefeito Dour. Saia e explore as redondezas para conseguir estrelas. Então, siga para a direita até um portão. Quando pedirem a permissão, volte até o prefeito (ele estará amaldiçoado). Se retornar ao portão, a passagem estará aberta. Entre na cabana para pegar a Black Key e quebre os blocos no caminho até encontrar uma árvore quebrada. Pegue a Shop Key ao lado dela. Use o casco da Koops para pegá-la. Volte à loja de itens na cidade para conseguir vários presentes e use a outra chave no baú negro. Agora você irá aprender a rolar. Volte até a árvore da Shop Key e passe por ela rolando.



Pegue a Star Piece atrás da árvore e use Flurrie para assoprar a próxima revelando um cano. Entre nele e vá para esquerda até a floresta. Continue em frente, destrua os blocos e escorregue pela abertura na grama, seguindo na mesma direção. Pegue o item no bloco vermelho e, quando encontrar outra árvore no caminho, assopre-a de novo para abrir passagem. Siga para a direita até encontrar uma sombra circular no chão. Assopre-a para revelar um painel de madeira. Quebre-o com uma bundada. No fundo da tela, vá para a direita e empurre a pedra. Ela mexerá outra e, conseqüentemente, abrirá uma passagem. Volte até a parte da frente e passe pelo novo buraco. Logo adiante estará o local desejado.
Entre no poço, pegue o Shine Sprite e suba. Do lado de fora, role por baixo da cerca. Em Creepy Steeple, passe rolando pelo buraco ao norte da tela, pegue os quatro itens, volte ao hall e empurre a estátua em formato da Crystal Star.

Caia no buraco e assopre o papel de parede, entre no local que surgir e siga para direita, onde você encontrará um item. Retorne à sala pequena e passe pela porta. Solte os 200 Boos e depois vá para o hall principal. Converse com Boo, depois entre de novo em Steeple e passe pela porta da parte de baixo da tela. Indo para a direita, acione o Switch vermelho e passe pela porta no final do corredor.

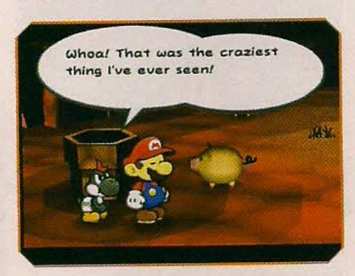


Suba as escadas e passe pela ponte, use o Yoshi para pular o abismo e pegar uma chave. Volte até a sala com a escadaria e entre na porta aos fundos. Bata no Switch duas vezes e saia pela porta que entrou. Suba novamente e use a chave na fechadura. Continue até chegar no topo. Enfrente o inimigo para conseguir a Crystal Star. Depois que Mario pular o buraco, siga-o. Em Twilight Town, alcance o bigodudo para descobrir que você é uma sombra. Fuja da batalha.
Aproveite para comprar alguns itens e encontrar Vivian. Mexa nos arbustos para encontrar o Superbombomb e dê o item para ela. Use a habilidade da garota para se esconder nas sombras e ouvir o papo dos pássaros. Volte até Creepy Steele, sempre fugindo do Mario falso.



No fundo do poço, empure a porta à direita e aperte X. Espere a porta passar e pressione o botão novamente. Pegue o Shine Sprite e salve o game. Role para a direita, dê uma bundada no painel e caia.

Em seguida, role pelo buraco à esquerda. Colete os itens para conseguir uma letra P e a Steeple Key. Se esconda na sombra do papagaio para descobrir um nome secreto. Daí, abra a porta com a tranca e vá em frente até sair do local. Quando cruzar com seu companheiro sem nome, responda "Doopliss".



De volta a Creepy Steele, vá até onde você conheceu Dopliss. Fale com Vivian e uma luta irá começar. Ao final da luta, a garota se une ao seu grupo definitivamente.
Jogando com a Princesa, responda as seguintes sentenças:
"Thousand-Year Door opens",
"To conquer the world",
"A 1.000-year-old demon's soul",
"Bring the demon back to life"
e "Crystal Stars".

Como Bowser, nade através da fase e acerte a planta no final para chegar em Rogueport. Controlando Mario, saia de Twilight Town e entre pelo cano quebrado. Hora de ir pelo caminho novo até a TYD. Na salinha, cheque seu e-mail. Depois, caia e pule para chegar até o cano. Desça e continue pela escadaria até chegar a um muro. Assopre o papel dele para achar mais caminhos e passe direto pelo cano, a não ser que você queira entrar no "Pit of 100 Trials". Atrás da próxima porta está a TYD. Converse com o professor para descobrir seu próximo destino. Vá até as docas e converse com o pessoal. Depois, entre no Inn e converse com Flavio.

Voltando às docas, Flavio pede um navegador. Fale com o barman do Inn e descubra onde Bobbery vive. Vá até a parte leste da cidade, voe com Yoshi até o outro lado e use a caixa para chegar ao telhado. Use a bundada para conseguir uma Star Piece e passe para a casa seguinte. Role para dentro da janela para encontrar Bobbery. Não deixe de olhar a sala de trás para um Shine Sprite

Volte até o hotel e fale com o Barman para receber uma carta. Leve ela até Bobbery para ela se aliar à sua trupe. Vá para Keelhaul Key.



CAPÍTULO 5: THE KEY TO PIRATES

Vá para o acampamento e enfrente os fantasmas. Pegue o Star Piece na água e vá em frente.
No caminho, não esqueça de subir no bloco amarelo no chão e pular para descobrir um outro escondido, que permitirá acesso a uma área mais para frente. Depois de encontrar seus companheiros, ande até a árvore do outro lado da ponte e derrote os fantasmas. Use a martelada para derrubar Bobbery do coqueiro. Retorne ao começo da ponte, pegue o caminho de baixo e entre no cano. Na parte traseira da tela, acerte o coqueiro e pegue a Coconut.



No acampamento, fale com Flavio e troque o Coconut pela Chuckola Cola, que deve ser levada para Bobbery. Depois que ele tomar, acorde-o com algumas marteladas para ele se aliar ao seu grupo. Dê uma olhada na formação rochosa à direita e volte para conversar com Flavio. Agora você pode usar o tesouro dele na caveira de pedra e acionar um quebra-cabeça. Acerte três bundadas na pedra vermelha e quatro marteladas na azul. Jogue Bobbery no buraco que se abriu e ganhe acesso à caverna.



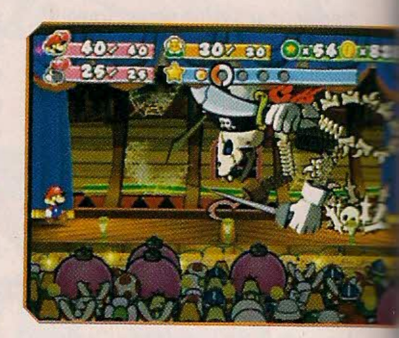
Continue em frente, caia e pegue o Star Piece. Para passar dos espinhos, use Yoshi e corra. Passe dos canhões e use o barril para chegar ao outro lado. Suba até o topo, atravesse o rio e use Bobbery para ativar o Switch. Na próxima sala, solte Koops perto da switch, mantenha o botão pressionado, suba na plataforma e solte.
No topo, você consegue a Grotto Key. Volte até a porta fechada que fica perto do Save Point.



Use Koops para pegar o Shine Sprite e passe rolando pelos espinhos. No próximo shine, use o martelo para fazer um bloco aparecer. Pule por mais algumas plataformas e use Bobbery para abrir mais caminho. Siga pelo único caminho possível para alcançar um baú preto. Converse com ele e vença o fantasma que aparecer para faturar a chave. Abra o baú para ser "amaldiçoado" mais uma vez. Agora, você pode se transformar em barquinho de papel. Volte até a sala do Save Point, suba, entre na sala da esquerda e use sua nova habilidade. Desça pela cachoeira e continue até chegar a outro painel. Depois de se destransformar, suba no barco e pegue a Gate Handle. Pule para fora e vá para a sala à direita de onde você está.
Use sua nova alavanca no aparelho, suba até o painel de barco e use sua habilidade de barco para passar pelo novo caminho. Passe pelos Toads no navio e entre no cano. Passe pelos fundos até chegar a outro cano, daí, use o painel de aviãozinho para chegar a outro cano. Através dele, acerte o switch azul e use o aviãzinho mais uma vez para alcançar o segundo switch. Acertando ele, você libera os Toads e dois velhos conhecidos. Converse com eles, vá para a direita e se prepare para mais um chefe. Contra Cortez, use as marteladas e os poderes de Vivian para desviar dos golpes. Conserve sua equipe bem recuperada, já que ele reencarnará duas vezes.

Fale com os Toads e use Bobbery para explodir a parede. Logo em seguida, os X-Nauts vão atacar. Volte para falar com Cortez e para enfrentar Lord Crump. Contra ele, comece pelos X-Nauts e depois tome conta do chefe. Ele não é muito difícil, principalmente se usar o Mini-Egg de Yoshi.
Com a Princesa, fale com Tec, suba e vá para a esquerda. Na próxima sala, organize as poções dessa maneira: Vermelha, Azul, Laranja e Verde. Aperte o botão na parte oeste da sala e depois o botão de cada uma das poções, conforme o frasco for passando na tela.
Por fim, espere trinta segundos e aperte o botão. A mistura toda deve sair verde. Se isso acontecer, beba o líquido. Agora que você está invisível, vá até a sala de Grodus, entre na parte traseira e roube o disquete da prateleira.
Use-o no computador, retorne para a sala das poções, beba a poção verde em cima da mesa e vá conversar com Tec.
Jogando com Bowser, fale com Lord Crump. Mario deve retornar à TYD. O professor falará sobre seu próximo destino. Converse com Don Pianta para conseguir as passagens.

Neste momento, você pode conversar com Merlon, na casa ao lado do professor. Ele melhora seus personagens em troca de Shine Sprites e ainda dá uma dica: retornar até a sala à direita do baú negro, em Hooktail Castle. Se você for para lá, poderá explodir a parede leste da sala para conseguir uma Up Arrow, que permite que todos seus aliados recebam Power-Ups até chegar o Rank 2.



De volta à programação normal, você vai descobrir que Don Pianta está doente por sentir falta da filha. Volte até Keelhaul Key. Você encontra o casal em uma tela à direita do acampamento.
A garota precisa de um anel que está à esquerda da árvore onde Bobbery ficou preso. Depois de devolver a jóia a ela, retorne até o Don Pianta. Ele vai liberar o Ticket, que permite pegar o trem, localizado no mesmo local que o Blimp.



CAPÍTULO 6: 3 DAYS OF EXCESS

Pegue a Shine Sprite atrás do cômodo e saia. Vá até o condutor na ponta esquerda do trem. Na volta, converse com o pingüim parado na cozinha até ser acusado. Dirija-se até o quarto três e fale com o Toad gordo. Depois, abra a gaveta dele para descobrir a panela. Devolva-a ao chefe e ande até a cabine 6.
Vá até o quarto 8 e fale com a criança-bomba. Depois, fale com o condutor e, por fim, com o engenheiro que fica no canto direito do trem. Leve o autógrafo para o garoto e ganhe um Shine Sprite. Falando com Pennington, você descobre que o condutor precisa de ajuda. Ele perdeu o bloco de anotações e não sabe onde está. No quarto 4, se esconda com Vivian até o fantasma aparecer. Converse com ele e volte até o condutor, que vai permitir o acesso ao bagageiro. Lá, use o botão R para passar entre as caixas e pegar o Ragged Diary. Devolvendo-o pra assombração, o Blanket é seu.

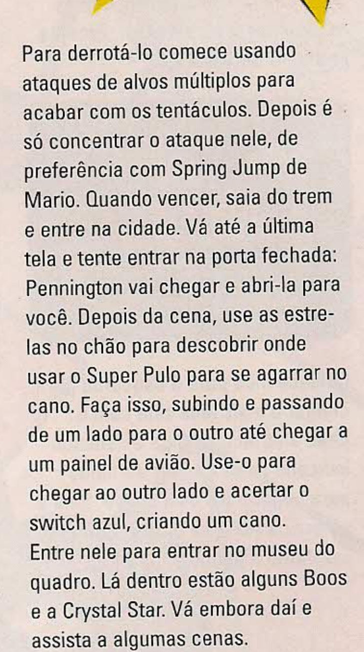
Deixe o bloquinho com o condutor e retorne ao seu quarto para dormir. No dia seguinte, fale com Pennington e vá até o quarto 1 para pegar o Vital Paper. Leve-o até o detetive e volte até seu quarto. Se esconda usando a habilidade de Vivian e o meliante vai aparecer. Agarre-o para conseguir a pasta, leve-a de volta ao pingüim investigador e o trem irá parar.

Desça e passe pela saída, perto do quarto 1. Fale com o Toad Azul e entre na estação de trem, usando a chave que você acabou de receber. Passe pela porta da direita, role por baixo do portão e acerte o Switch. Suba, e mais em frente passe pelas plataformas. Na última, use o casco de Koops para pegar a State Key. Na sala anterior, desça e use a chave na porta da direita. Do lado de fora, desça e use Flurrie para tirar a papelada na frente da porta.

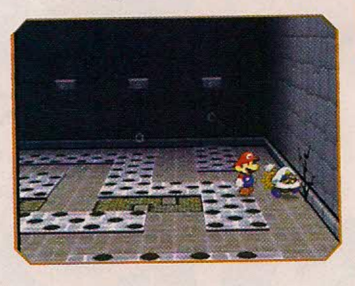


Você estará novamente dentro da estação. Role pela abertura à esquerda da tela. Seu objetivo é passar pelo labirinto e cair na parte de cima, onde fica uma passagem que mais à frente dá acesso a uma sala cheia de Goombas. Detone todos eles para abrir alguns switches. Acerte-os o número de vezes que estiver indicado em cada uma para abrir a passagem. Nela, você consegue um Shine Sprite e as Ultra Boots. Use-as para subir no cano e continue em frente. Use Yoshi para flutuar através do buraco e depois seu super-pulo para agarrar outro cano. Chegando na sala com a chave, use o Super Pulo abaixo da chave. Ela vai cair no chão. Pegue-a e volte até o elevador, no começo da estação. No subsolo, use Flurrie para afastar as criaturas e mexa no Switch. Então, retorne ao trem. Quando amanhecer, vá para a direita e fale com o engenheiro. Quando o trem for atacado, passe no bagageiro e assopre os monstros com Flurrie. Passe entre as caixas e use sua nova habilidade para agarrar no cano e sair. Passando por cima do trem, vá até o final do caminho e enfrente Smorg.

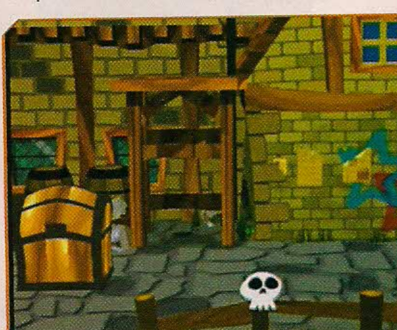




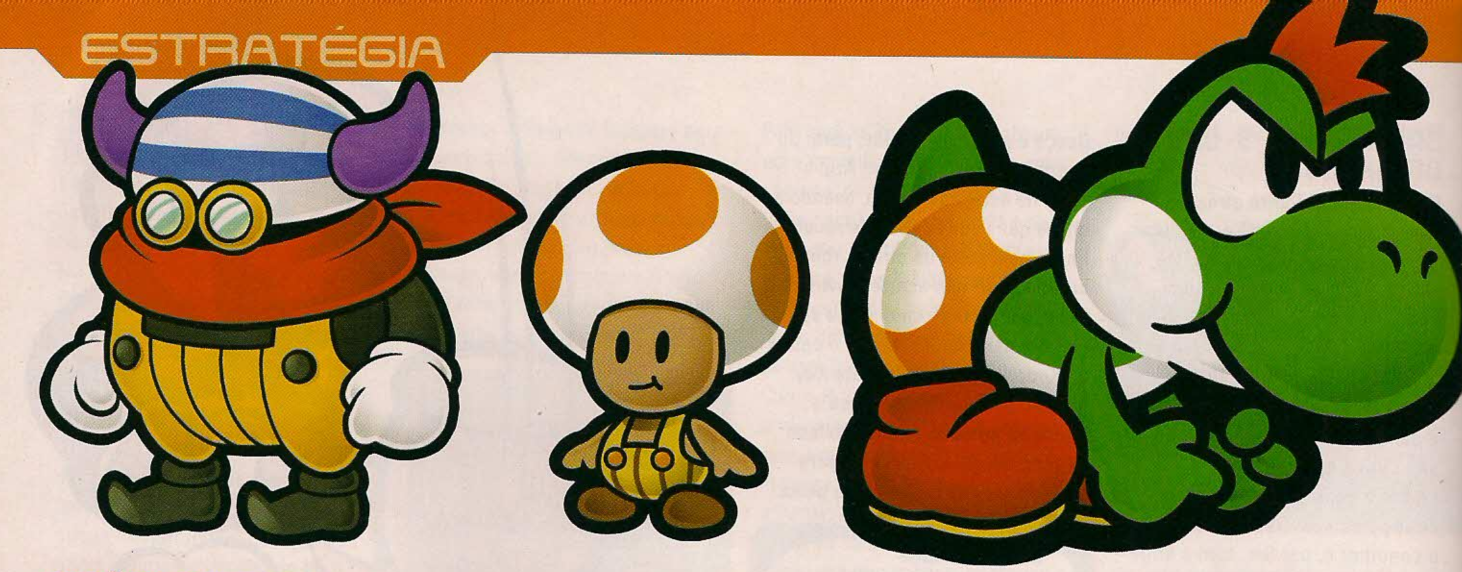
Para derrotá-lo comece usando ataques de alvos múltiplos para acabar com os tentáculos. Depois é só concentrar o ataque nele, de preferência com Spring Jump de Mario. Quando vencer, saia do trem e entre na cidade. Vá até a última tela e tente entrar na porta fechada: Pennington vai chegar e abri-la para você. Depois da cena, use as estrelas no chão para descobrir onde usar o Super Pulo para se agarrar no cano. Faça isso, subindo e passando de um lado para o outro até chegar a um painel de avião. Use-o para chegar ao outro lado e acertar o switch azul, criando um cano. Entre nele para entrar no museu do quadro. Lá dentro estão alguns Boos e a Crystal Star. Vá embora daí e assista a algumas cenas.



Com a Princesa, vá até o Tec para ver uma cena. Bowser deve passar por mais uma fase antes da aventura continuar. De volta ao Mario, vá para a TYD. O Professor vai conversar, e você pode aproveitar para conseguir que Ms Mowz entre para o seu grupo. Comece indo para o Trouble Center. Depois, vá falar com a ratinha no telhado do Hotel. Feito isso, volte até a sala onde você enfrentou Hooktail e use Flurrie para assoprar e conseguir uma Badge. Leve-a de volta a Sra. Mowz e ela entra definitivamente à sua turma. Agora, volte ao professor.



No centro da cidade, dê um Super-Pulo embaixo do baú gigante perto de uma casa ao fundo. Dentro dele você consegue o Ultra Hammer, que permite a você destruir blocos cinzas. Vá até onde você entrou em Twilight Town e destrua o bloco à esquerda da porta. Passe por esse novo cano para chegar à sua desejada cidade.



CAPÍTULO 7: MARIO SHOOTS THE MOON

Continue para a direita até chegar à cidade. Com Bobbery no seu grupo, fale com a bomba verde que fica em frente ao canhão. Agora, você tem uma missão: encontrar outros dois Bob-ombs. Goldbob, o primeiro, está em Poshley Heights e é o líder daquela família que estava discutindo no trem. Fale com ele e aceite dar todo o dinheiro (última opção). Ele vai dar a autorização que você quer e, então, devolverá a grana. O próximo Bob-Omb é mais complicado de achar. Comece falando com o prefeito de Petal Burg. Depois, fale com Patch, a bomba gigante, em Keelhaul Key. Volte até Glitzville e fale com o homem da lanchonete. Depois, bata um papo com os Punies nas Boggly Woods.
Não esqueça de passar em Twilight Town e falar com o garoto que fica em frente ao Hotel. Volte então até Fahr Outpost, a cidade dos Bob-Omb, e fale com o prefeito de novo. Entre na casa à direita da loja de itens e pule em cima dele até o coitado despertar. Agora, troque mais uma idéia com o líder da vila. Siga-o e você acabará na lua.



Siga para a direita até encontrar uma rocha meio quebrada. Use Bobbery para explodi-la e passe pelo cano para chegar até a base. Suba pelas escadas rolantes e continue para a direita até chegar em uma sala com um ponto brilhante. Siga o caminho indicado por ele para chegar até a chave, depois volte e use-a no elevador. Escolha ir para o Sublevel 2.



Comece indo para a esquerda para chegar a mais uma sala com o chão eletrificado. Siga o caminho indicado pelos painéis ao fundo para pegar mais uma chave. Saia e vá para a extrema direita. Entre no escritório e pegue a Card Key.

Use o elevador para ir ao Sublevel 1. Na porta da direita, use o código 014029 para passar. Vá até a estátua e converse com ela para mais um jogo de perguntas e respostas. Desta vez, responda: 1) "Elevator Key", 2) "Koopie Koo", 3) "6", 4) "In Hooktail's Belly" e 5) "Prince Mush". Pegue seu Card Key, volte até o Sublevel 2 e use o elevador da parte leste em direção ao Sublevel 3.



Na sala oeste está outra sala com o chão eletrificado. Uma luz irá se acender atrás da outra. Siga o caminho conforme ele se iluminar até chegar ao Card Key. Agora, vá para a direita até o final do corredor. Use os três Card Keys nos consoles para poder passar. Jogue Bobbery por cima da cerca para poder passar. Na esteira, use a habilidade de Vivian para chegar ao outro lado da grade. Use a plataforma para subir e a outra para chegar até o cano. Vá para a direita pelo alto e entre no cano. Use o aviãozinho para chegar até o Card Key. Com ele em mãos, retorne ao lugar do painel do avião. Dessa vez, caia e use o switch para abrir uma escada. Suba por ela e use seu cartão no console para prosseguir.



Seu próximo chefe não é muito difícil. Comece com ataques múltiplos para manter os braços dele fora de batalha, depois detone com seus Power Smashs e Spring Jumps. Com Bowser, entre no museu e pegue a Crystal Star. Jogando com o bigodudo, vá para o Sublevel 4 e ande até o Tec. Volte até a sala de teleporte no segundo andar e converse com Frankley na saída. Depois, vá até a TYD.



CAPÍTULO 8: THE THOUSAND YEAR DOOR

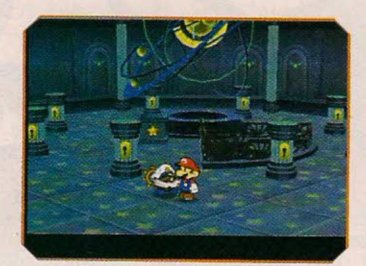
O caminho em frente é único e recheado de inimigos. Na sala com os fogos, pule por cima dos primeiros. Na segunda remessa, pule os rasteiros e use a habilidade de Vivian para escapar dos que vem pelo alto. Vá até encontrar um esqueleto azul, fale com ele e depois use o martelo para se livrar do mundaréu de esqueletos e encontrar o azulado novamente. Encoste nele para batalhar e derrote-o para ganhar a chave. Continue em frente até uma sala com escadarias e portas. O segredo aqui é sempre passar pelas portas que estejam com alguma tocha acesa. Depois de algumas áreas você chega a um lugar aberto, com um Save Point. Atravesse para a direita e prossiga até encontrar Gloomtail.

Este chefe é bem simples. Use Power Smash e Spring Jump sem parar, enquanto seus parceiros alternam entre ataque e cura. Quando derrotá-lo, pegue a chave que cair da boca dele. Use Bobbery no muro da direita para encontrar dois itens e volte até o local aberto. Exploda as duas estátuas Chomp e passe pelos canos para ativar um switch de cada lado do cenário. Em seguida, use os painéis de barco para chegar até a torre. Agora você terá que resolver alguns puzzles: na primeira porta à direita, use Flurrie para assoprar o cenário. Na segunda, passe pelo muro falso à direita e acerte o bloco para pegar outra chave. Na primeira da esquerda, acerte o bloco da esquerda três vezes e o da direita duas vezes. Na segunda, destrua os blocos de concreto e vá embora.

No segundo andar, entre na primeira à direita se esconda com Vivian para descobrir a localização do bloco. Na segunda, use Bobbery para explodir o muro da direita. Na primeira da esquerda, derrote os inimigos na ordem: marrom, rosa, branco e azul. Na segunda, destrua outros dois blocos de concreto e use o switch para pegar uma chave. Volte ao primeiro andar na segunda sala da esquerda e pegue a última chave que falta. Suba até o último andar da torre e coloque a Star Key no painel. Agora, insira uma chave em cada uma das lacunas que aparecerem e vá embora.



Tente ir para o local onde você lutou contra o Gloomtail e o ex-trio de bruxas irá impedi-lo. Comece concentrando os ataques em Beldam, usando Spring Jumps, Supernova ou qualquer ataque de dano alto. Com ela para baixo, a luta fica bem simples. Basta se manter bem curado, Sweet Feast funciona muito bem para isso. Depois de derrotá-los, continue na direção inicialmente planejada e desça as escadas que aparecerem. Continue em frente e use Flurrie para abrir caminho e Yoshi para passar de plataforma, passando pela porta logo depois. Use o casco de Koops, suba as escadas e depois o solte para criar uma ponte. Pule rapidamente para chegar à outra porta.



Suba as escadas da esquerda e bata no bloco verde. Agora, use Yoshi para conseguir saltar e depois caia. Acerte o bloco roxo e rapidamente pule na plataforma que subirá. Lá em cima, use o dinossauro novamente. Ao acertar o bloco vermelho, você dará origem a um blocão, Suba nele e use Koops para acionar o bloquinho de novo. Entre no túnel da direita e depois "enrole" o Mario para ele poder passar sem problemas e chegar até a porta.



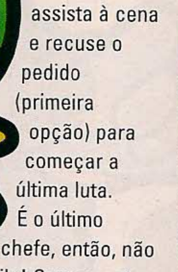
Use o Super Pulo para alcançar o cano. Atravesse-o e repita o processo. Chegando ao final, solte e suba as escadas. Jogue Bobbery para acertar o switch e use a pequena ponte que surge da parede. Continue subindo até chegar a uma roda com pedaços de madeira. Suba no da esquerda, caia um pouco para a direita e use Yoshi para atravessar e alcançar a chave. Use-a na porta do andar superior. Suba para chegar até sete pedras em formato de estrela. Acerte a primeira, a terceira, a quarta e a sexta para ativar um mecanismo. Volte até a roda na sala anterior e ela estará girando. Use-a para atravessar e chegar à outra porta.

Assopre a plataforma na sua frente, depois use a martelada no bloco de concreto e a bundada na madeira. Continue em frente e use o painel de aviãozinho para voar. Caia na primeira plataforma e entre pela porta. Selecione Yoshi como seu companheiro e evite o Chomp. Acerte o bloco vermelho, suba no dinossauro e corra o mais rápido possível para usar sua ponte para atravessar até o outro lado, onde uma Palace Key o espera. Volte até o painel de aviãozinho e voe até o final do caminho. Entre pela porta que estava fechada e salve o game. Não deixe de encher sua energia e ande mais um pouco. Contra Grodus, use Fiery Jinx nos aliados dele e o Spring Jump. Fazendo isso, a vitória será sua em quatro ou cinco turnos. Após assistir às cenas animadas, escolha a opção Attack.

Bowser é muito complicado se você não souber como enfrentá-lo. Concentre os ataques na Kammy para tornar a luta muito mais fácil. Depois de acabar com ela, use alguns Mini-Eggs para enfraquecerem Bowser. Ao acabar a luta, siga em frente, salve o jogo e recupere a sua energia. Esteja bem preparado, pois é hora da batalha final.







Lá dentro, assista à cena e recuse o pedido (primeira opção) para começar a última luta. É o último chefe, então, não vacile! Comece atacando normalmente até ela se tornar invencível. Aí, só resistir mais alguns turnos. Após a cena animada, a luta recomeça de verdade. Os melhores golpes são o Stampede de Yoshi e o Fiery Jinx de Vivian, além do Spring Jump de Mario. Toda vez que o chefe executar um Power Up, use o Veil da bruxinha para evitar o melhor especial. Reserve sua barra de especial para executar o Sweet Feast. Se preferir, use ataques que causem Confusion para tentar alguns turnos de tranqüilidade contra ela. Parabéns, você venceu o game!





Grand Theft Auto ADVANCE

Sexo, sangue e muitos carros na sua telinha

Por Daniel Lima

Sangue, drogas e muita violência: essas palavras não se encaixavam no dicionário Nintendo há poucos anos. Porém, com o crescimento do público que acompanha a Nintendo desde pequeno, e com o aumento da concorrência dos jogos "mais maduros", ela acabou cedendo. E isso para a alegria do pessoal que não quer mudar de sistema para ter jogos mais adultos. Agora todos podemos comemorar a chegada de Grand Theft Auto para o GBA. Mas não pense que é só tiroteio desenfreado: GTA Advance, além de tudo, possui uma história interessante, mostrando Mike e Vinnie tentando sair de uma cidade tomada pela máfia, pela prostituição e pelas drogas. Nem que para isso eles tenham que vender a própria alma. No caminho para a fuga, muita destruição, perseguições, explosões, mortes e muitas reviravoltas na história!

FEINHO, MAS NADA ORDINÁRIO

Os gráficos são uma herança de quando o jogo ainda era 2D, e ficam quase perfeitos para o GBA. A música e os efeitos sonoros são outra parte muito boa do jogo. A toda hora você será xingado no transito, e a música dificilmente enjoa. O único problema é o tamanho, mas nada que um jogador veterano do portátil já não esteja acostumado. Uma câmera com zoom alivia um pouco o problema, mas não o resolve.

A jogabilidade é a mesma dos jogos 3D, em um esquema de missões que pode manter você preso por horas – especialmente pelo fato da grande maioria permitir a você liberar o lado selvagem e fazer coisas não muito recomendáveis na vida real. Você pode sair atropelando todo mundo impunemente, bater naquele político que só faz porcaria ou seqüestrar uma japonesa com roupinha de colegial. A liberdade que se tem no jogo é total, e ainda é possível fazer vários minigames entre uma missão e outra. Melhor de tudo? Você pode salvar tranqüilamente a qualquer hora do jogo, quando você chegar ao seu ponto de ônibus ou coisa assim.

VIVENDO INTENSAMENTE

O único ponto fraco é realmente o replay, ou seja, não espere poder fazer muita coisa depois que acabar as missões. Mas até terminar, você poderá bater muitos rachas e matar muitos traficantes. Apenas tome cuidado com o seu pai. Não, não, ele não vai te condenar. Se ele o vir jogando GTA, é capaz de roubá-lo de você, para poder jogar também!

Pena que vai ser difícil reparar em "certos" detalhes na telinha do GBA...



Gráficos	9.0
Som	9.5
Jogabilidade	9.0
Diversão	10.0
Replay	6.0
Nota Final	9.0
Produtora	Rockstar Games
Desenvolvimento	Rockstar Games
Jogadores	1
Gênero	Ação

Imperdível! Quebre todas as leis nesse jogo!

Arrebentando em Liberty City

Depois disso tudo, é claro que você está louco para jogar, certo? Então dê uma conferida na nossa estratégia completa, com todas as missões para se dar bem em Liberty City.

COMANDOS

Correr: botão B
Atacar: botão A
Pular: A+B juntos
Selecionar arma: aperte Select, e R ou L para escolher.
Travar mira: botão R
Entrar/sair do Carro: botão L
Ativar menu: start

COM O CARRO

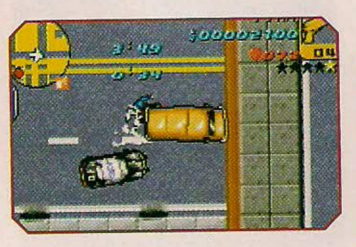
Acelerar: botão A
Marcha ré: botão B
Usar Mangueira (apenas carro dos bombeiros): botões A+B
Freio de Mão: botão R
Frear: direcional pra baixo
Ativar sirene/buzinar: direcional pra cima + R
Ativar Minigames: aperte L + R

Jump Start: Siga Vinnie e leve-o de carro até um restaurante em Portland Beach (quadrado rosa no mapa). Pare com o carro no quadrado azul, logo em seguida, vá para o seu esconderijo (casinha rosa). Aproveite a oportunidade pra se acostumar com os comandos e com o mapa da cidade. Chegando no Esconderijo, Vinnie vai te chamar de volta. Basta seguir no mapa até o ponto marcado com um "V" verde.





Dirty Laundry: Chegando no Esconderijo, Vinnie vai te chamar de volta. Sua missão ao chegar lá vai ser ir até a loja Ammu-Nation e comprar uma arma. Siga para o local (uma pistola com fundo verde no mapa) e compre a arma que sua grana permitir. Agora que está armado, siga para o ponto vermelho, onde está seu primeiro alvo. Ao chegar perto dele, apenas corra a uma distância segura e use a pistola. Depois de cumprir isso, você pode ganhar um pouco de grana fazendo corridas (bandeira quadriculada no mapa).



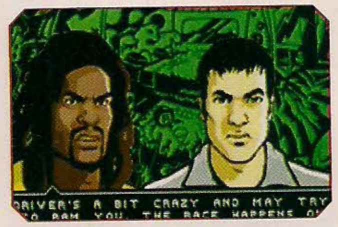
Hot Wheels: Vinnie te chama de volta ao restaurante. Vá lá e receba a missão de roubar um carro. Vá para o ponto verde. Lá o carro está guardado por um punk. É fácil se livrar dele. Depois disso, vá para o Pay'n'Spray (spray com fundo vermelho), lá eles mudam a cor do seu carro, facilitando fugas desesperadas e despistando os policiais. Depois disso, volte para o seu esconderijo.

Ill-gotten: Vá para o restaurante. Agora você precisa recolher o dinheiro que a máfia pede pra dar "proteção". Para isso, você precisa pegar três maletas (marcadas como ponto verde no mapa). A primeira é fácil, apenas as seguintes exigem um pouco de luta. Esteja bem armado, será necessário. Depois, basta voltar para o ponto roxo.





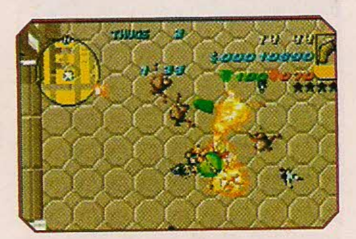
Payback: A máfia não gostou da "concorrência" ter atrapalhado a coleta do dinheiro da proteção, e quer se vingar. A sua missão é pegar três bandidos, os pontos vermelhos do mapa. O primeiro está desarmado, o segundo está com um bastão, o terceiro está fugindo de carro. Você terá que fazer ele sair do carro (fazendo capotar, atirando, etc) para depois matá-lo. Ele está usando uma pistola.



Fake IDs: Vinnie está te chamando de volta ao restaurante. Vá pra lá e ele te fala para ir pegar identidades falsas para facilitar a fuga de vocês da cidade. Basta seguir o ponto rosa para pegar as Ids. Só que ao chegar lá, você descobre que foi denunciado. Volte ao restaurante fugindo da polícia. Para isso, pegue uma estrela bem próxima do local das falsas IDs para diminuir seu nível de procura e, se necessário, vá pintar seu carro.



Getaway: Vinnie te chama de novo, dessa vez para Chinatown. Chegando lá, ele pede pra você ir buscar o carro no esconderijo (ponto Verde) e levá-lo até Callahan Point (ponto rosa). Chegando lá, o carro onde está Vinnie explode!!! E a polícia vem a caminho. Fuja deles, mas não vá para o seu Esconderijo ainda. Diminua seu nível de procura, até que te peçam para ir para o 8-Ball's Pad (marcado com um 8 no mapa).



Twisted Metal: Vinnie está morto, e você precisa se livrar corpo. Para isso, leve-o para o ferro velho (ponto rosa), e saia do carro onde ele está. A partir de agora você pode ganhar dinheiro transformando carro em sucata no ferro velho.



Ill Repute: Volte para o 8-ball's Pad e receba a nova missão. Leve certas "damas" (ponto verde) para o local de encontro (ponto Rosa). O problema é que você tem apenas 4 minutos para levar as 3 até o ponto de encontro. Não existe ordem correta para pegá-las, mas fica mais fácil se pegar primeiro a que fica ao oeste primeiro.



Droppin' Bombs: Vá novamente para o 8-ball's Pad e pegue um carro lá. O carro está cheio de bombas, portanto não bata. Preste atenção na barra de dano. Siga para o ponto rosa no mapa.

Scorelli: No 8-ball's Pad, ele pede mais um favor. Siga para o ponto

rosa. Lá você vai encarar gente com bastante poder de fogo. Tenha um colete e mande bala neles também. Depois disso, vá para o ponto verde, pegue o carro. Um furgão vai te perseguir. Chegue no Paint Job antes dela destruir seu carro. Depois disso, basta levar o carro pro 8-ball's Pad.

Love Boat: Uma pista sobre a morte de Vinnie pode ser pega com um atendente do bar. Vá buscá-lo (ponto verde). Ele está sendo perseguido. Você tem um minuto para conseguir escapar dos perseguidores. Depois disso, leve-o para o bar. Chegando lá, novos perseguidores. Apenas atropele-os.



Time's Up: O cara do bar indica alguns possíveis matadores do Vinnie, atropele-os em menos de 4 minutos. A melhor ordem para pegá-los é: o próximo de você, depois o mais ao sul do mapa, depois suba e vá para esquerda, e por ultimo um que chamará os amigos.



Sober Driver: Vá novamente para o Bar (J no mapa) e descubra que a filha de um político está bêbada, pedindo carona. Leve ela ate o outro bar, salve-a dos assaltantes. Logo em seguida, o namorado furioso está atrás dela, despiste-o. Para finalizar, leve-a para casa antes que ela vomite no seu carro!!



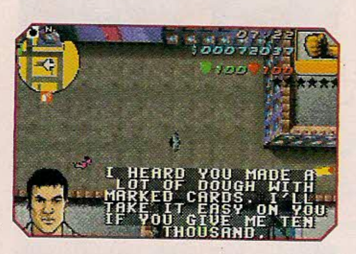
Happy Hour: Agora seu amigo Jonny quer que você pegue as bombas dele, e isso deve ser feito no seu Monster Truck, em menos de quatro minutos. Se preocupe menos com o dano no carro e mais com o tempo para pegar nas bombas. Comece pelas do sul e depois siga para a direita. Depois de pegar todas as bombas, você ainda deve voltar para o Bar (ponto rosa).

Grand Opening: Um bar concorrente vai ser aberto, e para ferrar a concorrência Jonny quer que você ponha um carro bomba em frente a ele. Para isso, você deve ir numa loja de bombas (ponto rosa) e depois voltar para o bar da concorrência. Prepare a bomba dentro do carro (aperte A+ B) Depois saia e exploda (aperte A quando o detonador estiver selecionado). Depois disso, a polícia vai atrás de você. Fuja dela e volte para o bar.



Pocket Rocket: Agora Jonny pede para que você pegue um lança míssil para cuidar de pessoas que andam rondando o bar. Para isso, vá para as docas (ponto rosa) e, ao pegar o lança míssil, volte para o carro e atropele as pessoas que te impedirem. Depois, basta voltar para o Bar.

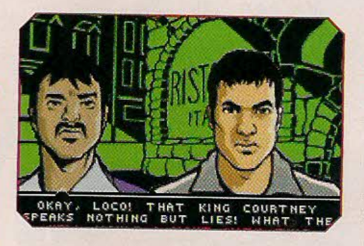
Political Will: Sua missão é fazer com que um político que pretende proibir o fumo no bar voltar atrás de sua decisão. Vá atrás do seu carro, faça-o sair de lá e bata até ele desistir da nova lei. Depois é só fugir da polícia.



Show The Money: Jonny pede para você ir pegar o dinheiro de um devedor. Vá para o ponto rosa, pegue o dinheiro e volte para o bar imediatamente. Um massacre ocorreu lá! Apenas corra atrás dos responsáveis por isso. Você acabará em uma nova área.

Race to Run: Trabalhando para King, sua missão será fazer um passeio. Para isso, basta ir seguindo os pontos rosa pela cidade. Não se preocupe muito com os danos no carro.

Latin Coffe: King quer que você pegue as quadrilhas latinas, e pra provar que você os enfrentou, deve pegar doze latas de café que estão com os traficantes. Basta seguir os pontos vermelhos e atropelá-los. Apenas tome cuidado com coquetel molotov.



The Big Score: Uma grande reunião está pra acontecer, e entre eles estarão os assassinos de Vinnie e Jonny. Esteja bem armado e fuzile todos.



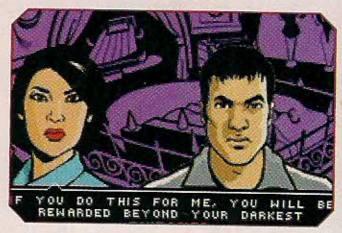
Fine Dining: Agora o chefão Cisco está em um restaurante! Acabe com os capangas dele e logo depois ele tentará escapar pelos fundos. Bata no chefe usando apenas as mãos, se não a missão fracassa.

Flying High: Agora trabalhando pra Cisco, você deve fazer entregas de três sapatos especiais, recheados com drogas. Depois de entregar o segundo sapato, a polícia correrá atrás de você. Fuja para pintar o carro. Entregue o terceiro sapato, e volte para a casa de Cisco. Você terá que entregar mais um ainda. Fale com um cara (ponto rosa) e depois vá fazer sua entrega. Ele não ficará satisfeito e meterá bala em você. Saia de perto do carro e meta bala.



Factory Wages: Agora a sua missão é pegar a identidade que está com um cara. Ao chegar perto, ele foge. Bata no carro dele até ele sair, depois soque ele com tudo. Com a identidade, invada a fábrica (ponto rosa) devidamente armado com bombas. Aí é só armá-las no carro (A+B juntos) e explodir.

Scholl's out: Sua missão é seqüestrar a sobrinha da líder da Yakuza. Pra fazer isso, primeiro localize e pare a Limosine. Achando, pare-a, dando tiros até os seguranças saírem. Afaste-se do carro para que eles venham atrás, mate-os, e corra para pintar o carro. Vá para a escola dela e outros carros vão seguir você. Para escapar, pule em alguma rampa, que fica mais fácil. Depois, basta levá-la para Cisco.



Kid's a Hero: Agora, Asuka, a Líder da Yakuza, te contratou pra salvar a sobrinha! Ela te entrega uma mala com dinheiro para entregar ao bandido, que o leva até o local onde está a garota. Mate os caras até achar um com uma chave. Depois disso, vá e entre no ônibus, e o leve até Asuka.

Ante Up: Um dos donos da casa de Pachinko não está pagando a proteção. Chegando lá ele diz que não pode dar mais dinheiro porque está sendo extorquido por um poli-

cial. Então você tem duas opções: explodir logo o local, ou ir e matar o policial corrupto. Explodir é mais rápido, porém, dá menos recompensa. Então o melhor é ir atrás do policial, depois fugir da polícia. Depois disso, volte para a casa de apostas e pegue a grana de Asuka.



Two-Hand Toss: Um time rival vai jogar em breve, e Asuka quer que você quebre o braço do jogador principal. Apenas vá ao campo e não use armas de fogo, nem mate ninguém. Bata nele e depois fuja.



Scorned Lover: Asuka quer se vingar de um diretor de filmes que deu um fora nela. Vá e mate seus capangas. Ele vai te adorar e dar o sapato deles, que é a prova da morte que Asuka pediu.



Sue-me Sushi: Uma empresa está vendendo peixe podre para a empresa de shushi de Asuka. Independente da ordem, o último objetivo será o caminhão certo. Tome cuidado para não matar o último entregador, ou você ganha menos dinheiro. Entregue o caminhão com peixe podre para ela. Down The River: Os traficantes estão invadindo o território de Akane. Para se vingar, ela quer enviar quinze traficantes para o exterior. Para você fazer isso, vá até o ponto onde eles ficam e procure os vários pontos vermelhos. Bata nos safados até eles ficarem verdes no mapa. Existem dois pontos para pegá-los, mas para ir para o segundo, você precisa levar os do primeiro local para as docas. Se você pegar mais de quinze, ganha uma bonificação.

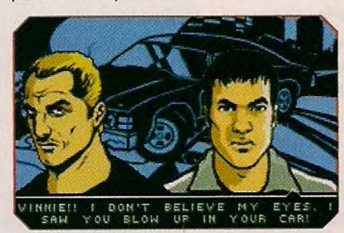
Bad Pimpin': As "damas" de Asuka estão sendo incomodadas por arruaceiros no serviço. Vá ao local marcado, acabe com eles usando suas melhores armas e volte. Asuka vai finalmente indicar o local onde está o assassino. Chegando lá, você encontra o pessoal morto e uma pista de que ele está em outra parte da cidade... Com a máfia e a Policia te perseguindo, a sua única opção é ir para o último cenário.

Mistery Killer: Chegando na nova área, Cisco pede para você encontrá-lo no aeroporto. Ele fala que a chamada recebida é uma cilada. Indo lá, descobre-se que é verdade. Apenas acabe com todos e volte para falar com Cisco.



Decoy Disaster: Uma epidemia chegou na cidade e pessoas querem caçar Cisco. Sua missão é bancar um substituto no carro que ele usa enquanto ele escapa. Basta correr, seguindo os pontos rosas e escapando dos tiros e das perseguições. Depois disso, Cisco fala onde está o assassino, e novamente é uma armadilha! Mate todos em um minuto. O mais recomendável é usar o lança chamas.

Truth Revealed: Agora que você sabe que foi traído por Cisco, vá para o aeroporto onde ele está.



Chegando lá, ele já caiu fora, mas ainda tem um carro misterioso e vários capangas. Detone-os em menos de um minuto e, logo em seguida, vá atrás do carro. Ao pará-lo, você descobre que quem está dentro é Vinnie! Mate o safado sem dó nem piedade.



Love of Money: Vinnie não apenas estava vivo, como o 8-ball também simulou sua morte para escapar do Vinnie. Porem, o irmão de Cisco pensa que ele foi morto por você e veio se vingar! Acabe com os capangas dele. Prepare-se para encarar MUITOS capangas. Depois de cinco levas de capangas, a polícia e o exército estarão atrás de você. Só lhe resta pintar o carro novamente.



Taking Revenge: Agora é a hora de você atacar! Seu objetivo é encontrar o irmão de Cisco e descobrir quem mais está atrás de você. Para isso, persiga o carro dele até ele sair, e depois atire até ficar fraco.

Smackdown: Uma das missões mais difíceis do jogo. Você tem que matar dez capangas espalhados pela cidade em menos de 10 min. Comece matando o capanga que está à sua direita do mapa. Vire na primeira à direita, e mate mais três conforme vai subindo a rua. Depois de matar o quarto, procure uma rampa para matar um capanga que está do outro do lado do rio. Depois disso, volte usando outra rampa de salto e mate o capanga que está mais ao norte. Siga pela direita até achar mais um, e siga pelo caminho da ponte. Depois de passar pela ponte, desça na primeira rua, e continue até achar mais um capanga. Vá pela grama até achar o penúltimo. Depois siga pela grama de novo até achar o ultimo safado. Depois da dificuldade toda, basta fugir da polícia.



Assault Joint: Asuka te oferece ajuda para acabar com as gangues rivais. Esteja muito bem armado. Logo apos ela sair, você é atacado! Acabe com todos eles. Depois disso, vá para o local com ela. Quando você invade a casa do traficante, os capangas de Asuka te abandonam, portanto você está sozinho contra uma grande gangue. Use o lança chamas e cuidado com a sua energia. Existem vários coletes e recuperadores pelo cenário.



Freedom flies: Finalmente está pronto pra partir! Para isso, você precisa chegar no aeroporto. Para te ajudar, há um tanque na frente da casa de King. Basta entrar nele e sair detonando, mas ele não é obrigatório para chegar ao aeroporto. Agora é só curtir o final!

PARA MATAR O TEMPO

Mike pode entrar em missões extras, dependendo do carro que pilota. Para ativá-las, basta apertar L + R quando estiver pilotando os seguintes veículos:
Carro de policia: "Vigilante".
Ambulância: "Paramedic"
Taxi: "Taxi Driver"
Caminhão dos bombeiros: "Fire Fighter"
Alem desses, existe uma missão para cada tipo de arma que você pegar no jogo.

Carta do mês

Príncipe ou sapo?

Querido Príncipe Misterioso, como você está? Espero que esteja bem. Bom, vim aqui trazer um pouco de cheiro de mulher para esta revista, porque o que mais tem aí é cueca né? Outro motivo pelo qual eu estou mandando este e-mail foi para fazer um pedido: nunca revele sua identidade!

É, eu sei... acho que sou a única a pedir isso. Enquanto alguns estão quase se matando para descobrir quem é você, eu chego e simplesmente peço para que não se identifique. Pense bem, se você se identificar, todo esse clima de mistério irá acabar e, de certa forma, o N-Mail perderia a graça. Você, se ocultando dessa forma, dá aos leitores, melhor dizendo, dá ao público feminino, a liberdade de imaginar você de acordo com o gosto de cada uma. Eu, por exemplo, te imagino bem bonito. Na minha cabeça, você é o meu Príncipe Encantado. Seu senso de humor é perfeito. Você sabe brincar e falar sério na hora certa. Admiro muito o seu trabalho, muitos pensam que você fica o dia todo batendo papo, comendo e jogando e que está montado na grana. Eu discordo.

O trabalho aí deve ser muito duro: elaborar textos e textos falando sobre os games, os lançamentos, as novidades. Trabalhar sob pressão também não deve ser uma das coisas mais legais. Ler milhares de e-mails e cartas, às vezes reclamando, às vezes elogiando, não deve ser uma coisa que você deseja fazer todos os dias. Testar games que às vezes você não considera tão legais, em um dia que você não agüenta mais olhar para um GameCube ou um GBA, deve ser um saco, né? E mesmo assim você está lá, jogando feito um condenado, testando tudo, para depois elaborar um texto super rox. E imagino que ninguém aí está ganhando 10 mil por mês (ou estão?). Enfim... trabalhar na **NW** deve ser legal, mas exige muita paciência e dedicação.

Parabéns pelo trabalho que você e todos da redação fazem, a revista está nota 10, 100, 1.000!!

Príncipe Misterioso: Te Amo! Beijinhos para você, fofo! E outros para o pessoal da **NW**.

Evelyn Corrêa da Silva
Rio de Janeiro/RJ

Por essa, ninguém esperava! Muito menos eu! Esse negócio de esconder a identidade não foi planejado, simplesmente aconteceu porque o N-Mail nunca foi assinado, e de repente muita gente começou a expressar o desejo de saber quem é que responde as cartas e e-mails. E aí a brincadeira começou a crescer e eu me divertia cada vez mais com o pessoal elaborando teorias sobre quem sou eu. Várias coisas já foram ditas, mas nunca haviam me chamado de "Príncipe Misterioso". Taí: gostei! Pena que eu já sei que o seu nome é Evelyn, senão você poderia ser a "Princesa Misteriosa" que escreveu a carta mais linda que eu já respondi (todos os outros leitores da NW devem estar torcendo o nariz neste momento. Invejosos!). E pode deixar, que o mistério vai continuar enquanto a NW existir. Nunca revelarei meu nome, nem sob tortura!

Leitor acima da média

Este mês, recebemos a visita do nosso ilustre leitor Douglas Negrisolli. E, como já é costume, ele nos trouxe alguns presentes: um desenho todo estilizado nos parabenizando pelos 6 anos de NW e uma caixa de bombons. Não que isso seja fundamental para manter nossa relação de amizade e fidelidade com os leitores, mas com certeza demonstra um carinho especial. Valeu Douglas!

A montanha vai até João Camilo

O que os organizadores de torneios brasileiros de Pokémon estão pensando? Não há torneios no interior do país!

E vou dizer: é terrível quando você está em casa, lendo aquelas reportagens, e sabe que é longe a capital onde são realizados os eventos, e que vai ser difícil você estar lá. Minha cidade NÃO é pequena! Sou de Ribeirão Preto, em São Paulo, e sempre sonhei com um torneio e a distribuição de Jirachis e Deoxys por aqui. O Nintendo DS é demais e já garanti o meu para o Natal!

João Camilo de Oliveira,
Ribeirão Preto/SP

Concordo. Ribeirão Preto é uma cidade bem grande, além de ser muito acolhedora e bacana (convida a gente pra tomar um chopp no Pingüim, qualquer dia desses!), mas apesar de ser grande, Ribeirão não conta com as comodidades encontradas pelos organizadores do evento em uma metrópole como São Paulo, por exemplo. Lembre-se que Ash percorreu um longo caminho antes de se tornar mestre Pokémon, e você deve fazer o mesmo. Mobilize os pokéjogadores da sua cidade, faça uma força para freqüentar os eventos distantes, conheça o pessoal que organiza e dê sugestões de outros locais para os campeonatos. Mexa-se! Não fique parado esperando os bichinhos pularem dentro da sua Pokébola!

Os bongôs da discórdia

Quero agradecer pela troca do papel e falar sobre a edição 74 que eu amei! **Metroid 2** parece ser show. No game **Donkey Konga** (que vou comprar), queria saber se preciso ter mais de um "tambor" para jogar no modo Multiplayer ou posso usar o controle mesmo? Um abraço para todos. E Bia, deixe de ser egoísta e divida os tambores com o pessoal.

Fernando Marinho
via e-mail

Pode usar o controle mesmo. Não é a mesma sensação, mas já dá pra tirar um barato. Quando jogamos em Multiplayer aqui na redação, a egoísta da Bia é a única que nunca fica com o controle, nem se ameaçarmos batucar na cabeça dela!

Alucinado

Estava jogando meu Eternal Darkness e tive uma alucinação falando sobre a continuação do jogo, que teria o nome: **Eternal Darkness: Sanity's Redemption**. Essa continuação vai existir ou era apenas mais uma alucinação do jogo?

Daniel Oliveira, Sete Lagoas/MG

Mais uma pegadinha dos malucos que criaram o jogo. É tanta alucinação diferente que fica difícil eleger a melhor de todas. Você já teve o seu console "desligado"?

Os games na medicina

Sou estudante de Medicina e fã de games Nintendo desde criança. Em uma das aulas de embriologia, minha professora estava contando sobre a formação do embrião e levou junto um boneco de pelúcia do Sonic. Isso porque naquela aula ela iria falar sobre um gene muito importante na formação do embrião. O nome do gene é *Sonic hegdehog homolog*, também conhecido como Shh. O gene recebeu este nome depois que o pesquisador observou seu aspecto "espinhoso", muito parecido com o personagem do videogame que o seu filho vivia jogando. É isso aí! Abraços!

Felipe Telles
Via e-mail

Parece brincadeira, mas não é! O gene existe mesmo e isso mostra como os games fazem parte cada vez mais de nosso cotidiano. Não que o cotidiano da maioria dos leitores da NW tenha a ver com embriologia, mas com certeza vocês pegaram o espírito da coisa. Acho que ninguém esperava por esta.

Idéia Bizarra

Que tal um game com a turma do Chaves? No estilo The Sims, com o pátio, a escola e todos os outros cenários. O jogador controlaria um dos personagens e levaria a mesma vida maluca. Ou então no gênero RPG, como em Pokémon. Os objetivos seriam do tipo: resgatar o cachorrinho da Bruxa do 71, roubar a bola do Kiko só para vê-lo nervoso, ou até evitar as pancadas do Seu Madruga.

Guilherme Cestari,
Londrina/PR

Isso, isso, isso! Pena que você não contou com a astúcia de Cybergambá, um maluco que teve essa idéia antes e já criou vários games com a turminha mexicana. São vários jogos para computador que podem ser baixados em www.geocities.com/cybergamba2003. Pode visitar que é risada garantida!

A sorte é assim...

Olá, pessoal da minha revista favorita!

Quero agradecer pelo **Zelda: Collector's** Edition que ganhei na promoção "Nintendo World – 20 Zeldas para Você" e que recebi em minha casa. Fiquei muito feliz e nem acreditei que eu, aqui de Junqueirópolis, seria um dos sortudos sorteados.

Tiago Leme Vendramim,
Junqueirópolis/SP

Junqueirópolis foi inserida de vez no cenário mundial de games. Que nunca ninguém desconfie de sua capacidade como potência gamística!

Pergunte aos Pilotos

Quero meu beijo

Quero parabenizar toda a redação e dizer que gosto da seção N-Mail e dos Reviews.
1) É possível lançarem o jogo **Onimusha** para GameCube?
2) Tenho o jogo **Prince of Persia**, para GC, e vi na revista que dá para fazer dois finais diferentes, mas só consigo fazer o final em que a princesa não fica com o príncipe (ele tenta arrancar um beijo dela e não dá certo). Como faço para conseguir o outro final?

Rodolfo Mião, via e-mail

1) Quase tudo é possível no eterno vai-e-vem das softhouses. O que hoje é exclusivo de um console, amanhã pode não ser mais. Por enquanto, não existe nenhuma previsão.
2) Mião, mie bastante pra gatinha que ela te atende.
Tá bom... é brincadeira, mas é que eu simplesmente não pude resistir. Falando sério, não existe outro final, você confundiu as bolas (ou as areias?). O jogo que tem dois finais é o** Prince of Persia **original (destravado no decorrer de** Sands of Time**): um chegando na câmara da princesa antes que o tempo se esgote, outro demorando muito para chegar até lá.

Jardim do Miyamoto

Pelo amor de Deus! Onde fica o Flower Garden (caverna de Amazing Wood) em Pikmin 2? Valeu, a revista está ótima!

Ebenezer, via e-mail

Na fase Awakening Wood, há um saco que precisa de 200 Pikmins para ser esmagado. Você pode jogar vinte criaturas da cor roxa sobre ele para descobrir um buraco que leva para o White Flower Garden e um portão cercado de veneno.

Melão de papel

Já estou cansado de tanto enviar a mesma pergunta e vocês não me respondem! Onde encontro um melão (Melon) em Paper Mario, para N64? Se vocês não sabem, me avisem que eu paro de perguntar!

Rôney Andrade, Santa Maria/DF

O melão está em** Yoshi's Island **e deve ser trocado com Tacey T. Pronto. Pode parar de perguntar!

Aquarela

Tenho o GameCube e até hoje jogo meus games em preto e branco, pois minha televisão não possui o sistema de cores NTSC (só PAL-M). Depois de muito pensar, cheguei a uma conclusão: posso comprar um Mobile Monitor de R$ 250 ou uma TV de R$ 600. Mas qual a melhor opção? Comprar o Mobile Monitor vale a pena? Com ele a imagem vai ficar colorida? Existe outra solução para o meu problema?

Thiago May, via e-mail

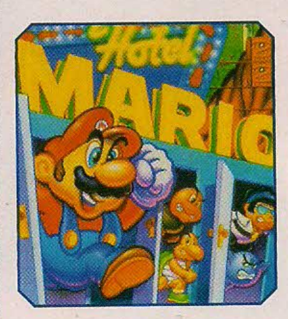
Apesar do monitor ter melhor resolução, é sempre mais divertido jogar em uma TV com tela grande, ainda mais se for em multiplayer (essa é a minha opinião). Cada um tem suas vantagens, mas se você tiver a grana disponível para isso, prefira a TV.

Tá bom... não é bem assim... mas tenho certeza de que é uma cidadezinha com muito a oferecer. Tem até um primo da gatíssima Luciana Vendramim morando lá! Ou será que o sobrenome dela é Vendramine...

Link pula muros

Descobri através da internet que anos atrás foram lançados três jogos Zelda para um console chamado CD-i, da Philips. Os títulos foram: **The Legend of Zelda: Faces of Evil, Wand of Gamelon** e **Zelda's Adventure.** Além disso, o CD-i também recebeu um jogo chamado Hotel Mario, estrelado pelo nosso amigo bigode. Gostaria de saber por que a Nintendo nunca lançou esses jogos para um console da própria empresa e se por acaso existe alguma esperança de eles um dia serem lançados. Aposto que muitos fãs da série sequer sabiam da existência desses títulos e todos adorariam jogá-los.

Edgard Cortes Junior, Rio de Janeiro/RJ





Você (e nenhum outro fã) vai querer jogar isso, Ed. Pode acreditar. Os jogos são verdadeiras porcarias, o console CD-i foi um fracasso e toda essa história quer ser esquecida pela Nintendo, que na época fez a burrada de "emprestar" seus maiores símbolos para a Philips. Poderíamos dar mais detalhes sobre esses games que você "desenterrou", mas sinceramente temos vergonha de falar sobre eles. É sério.

Dez nos games, zero na escola

Valeu pela alteração na qualidade do papel da revista, assim está melhor. Será que vocês poderiam convencer meu pai a devolver meu GameCube? Eu estava na maior onda, quase zerando meu **Metroid Prime**, quando minhas notas no boletim da escola despencaram e meu pai "confiscou" o videogame. Assino a **NW** e já tinha até perdido a esperança de aparecer na revista, mas como eu sei que vocês são gente boa, resolvi contar minha história e esperar por uma "mãozinha".

Anônimo (será que ele está com vergonha das notas baixas que tirou e não quer ser identificado?)

Tá vacilando, hein meu camarada! Nota baixa tá por fora! Como você espera que seu pai te agrade se você não agrada a ele? A vida é um eterno toma-lá-dá-cá, meu amigo! Melhore suas notas que aí você só vai jogar games nota 10! (Psiu! Tente ao menos mostrar essa carta publicada ao seu pai para ver se ele se comove com o seu drama. Apesar de que você não assinou o e-mail e vai ser difícil ele acreditar que foi você mesmo quem escreveu isso aqui...).

Ateliê de pintura

Tenho uma pergunta: vocês já viram um N64 prata? Pois estou mandando uma foto do N64 prata, pintado por mim. Modéstia à parte, ficou muito bonito. Eu queria comprar um N64 prata, mas não achei esta cor disponível nas lojas e então resolvi pintar o meu. Na cidade onde moro temos um fã-clube Nintendo, Nintendomaníacos, com mais de sessenta integrantes.

Alan de Andrade Migliorini, Guará/SP



Ficou lindão mesmo, Alan! Parabéns! Mas prestem atenção, leitores que desejam seguir o exemplo desse artista: o cara tomou todos os cuidados necessários para pintar o console. Desmontou, pintou peça por peça (só as de plástico!) e depois esperou tudo secar para montar novamente. Se você ficar com vontade de "fazer arte" no seu console, lembre-se que qualquer descuido pode ser fatal!

Você na Nintendo

Jogos de Cubo por menos de 10 reais!

Estou escrevendo para compartilhar com vocês a minha sorte fenomenal. Na sexta-feira, 15/10/2004, fui passear em Petrópolis acompanhado de meu pai e minha mãe e quando estávamos chegando em Niterói, minha mãe sugeriu uma passada pelo Carrefour. Ela só queria fazer algumas compras, já que não tínhamos muita coisa em casa. Lá estávamos olhando a seção de Eletroeletrônicos, quando vi dois jogos do GameCube e decidi olhar o preço. Qual foi minha surpresa? R$ 9,91! Isso mesmo: nove reais e noventa e um centavos! Na hora nem acreditei, e meu pai disse: pega um de cada!
Comprei **Wave Race: Blue Storm** e **NBA 2002**, ambos com manual em português. Eu gostaria de agradecer publicamente aos meus pais que, no ano passado me ajudaram a economizar e comprar o GC. E também queria agradecer ao carinha do Carrefour, que bateu o preço errado e me proporcionou essa felicidade.

Ricardo Souza Brenelli, Niterói/RJ

Mas vai ter sorte assim lá em Niterói, hein! Posso estar errado, mas acho difícil o Carrefour baixar tanto o preço desses games na época em que a Gradiente ainda representava a Nintendo no Brasil. Será? Em todo caso, sorte sua e azar do dono do Carrefour, que tomou um prejuízo na brincadeira. 

Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World Hot Paint – R. Simão Dias da Fonseca, 93 – CEP 01539-020 – São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

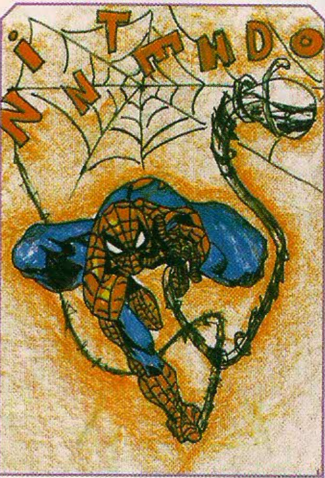
Vencedor



Paulo T. do L. Silva • Manaus/AM



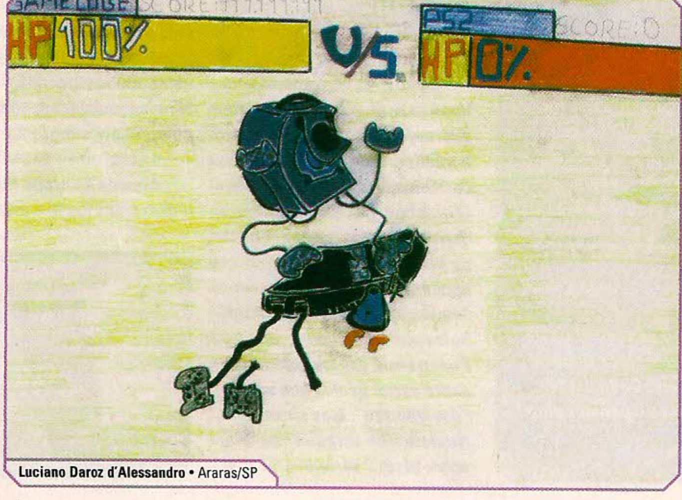
Caíque Barbosa da Silva • Poá/SP



Helder Ramon Ferreira Sacramento • Macapá/AP



Wirison Soares Baia • São Paulo/SP



Luciano Daroz d'Alessandro • Araras/SP

Fale com a Nintendo World!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para *redação@nintendoworld.com.br* ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar, entre em contato com *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail *atendimento@conradeditora.com.br* ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa. Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: *assinaturas@conradeditora.com.br*

OUTROS PRODUTOS CONRAD
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse *www.lojaconrad.com.br*.

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br


QUEM É VOCÊ?
DONKEY KONG COUNTRY 2
GRITE, TRABALHE EM EQUIPE, DÊ UMA VOLTA DE CIPÓ...
DIDDY E DIXIE SE UNEM A NOVOS AMIGOS PARA SALVAR O GORILÃO.
DONKEY KONG® COUNTRY 2. SÓ PARA GAME BOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE SP
2004 Nintendo. Jogo desenvolvido por Rare. TM, ® e o logotipo Game Boy Advance são marcas registradas Nintendo. © 2004 Nintendo. Jogo e console vendidos separadamente. www.nintendo.com

Nintendiversão

Novembro é um período de correria, especialmente para o pessoal em seus 17 a 20 anos que estudou o ano todo para prestar o vestibular. Para colocar todo mundo no clima, preparamos um verdadeiro vestibular para nossos leitores. Qual a faculdade em que você conseguiria ingressar?

1) Qual das opções abaixo mostra a seqüência correta dos temas das capas de nossas edições de aniversário?

a) Pokémon Red/Blue, Nintendinho, Banjo-Kazooie, GBA Total, Pokémon FireRed/LeafGreen
b) Pokémon Red/Blue, GBA, GameCube, GBA Total, Final Fantasy Tactics Advance, Pokémon FireRed/LeafGreen.
c) Pokémon Snap, GBA/GameCube, GameCube, GBA Total, Final Fantasy Tactics Advance, Pokémon FireRed/LeafGreen.
d) Pokémon Snap, GameCube, GBA Total, GBA/GameCube, Final Fantasy Tactics Advance, Pokémon FireRed/LeafGreen.
e) Didi, Dedé, Mussum e Zacarias.

2) Qual personagem foi a capa da edição 0 da Nintendo World (edição piloto, nunca lançada)?

a) Sub-Zero
b) Super Mario
c) Captain Falcon
d) Star Fox
d) Hiroshi Yamauchi

3) Quantas cópias de Pokémon Red, Blue e Yellow foram vendidas no Ocidente até hoje?

a) 5 milhões
b) 6,7 milhões
c) 1,8 milhões
d) 8 milhões
e) Três

4) A Nintendo produzia um jogo de cartas antes de entrar no ramo de games. Qual o nome das cartas?



a) Hanafuda
b) Vassefuda
c) Batisutuda
d) Saikeda
e) Varudehada

5) Samus, heroína de Metroid, foi criada por um influente membro da Nintendo, em 1986. Quem era ele?

a) Hiroshi Yamauchi
b) Shigeru Miyamoto
c) Masahiro Sakurai
d) Satoshi Tajiri
e) Gunpei Yokoi

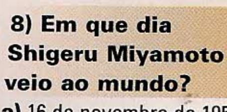
6) A edição 50 da NW teve a capa de Super Metroid na revista, mas vinha dentro de um saco laminado com outra capa. Qual era o game mostrado nessa capa?



a) Double Dragon
b) Animal Crossing
c) Castlevania: Harmony of Dissonance
d) Star Fox Adventures
e) Bart Vs. Space Mutants

7) Quais foram os presidentes da Nintendo japonesa até hoje?

a) Minoru Arakawa, Howard Lincoln e Tatsumi Kimishima
b) Eduardo Trivella, Pablo Miyazawa, Ronny Marinoto e Eric Araki
c) Fusajiro Yamauchi, Sekiryo Yamauchi, Hiroshi Yamauchi e Satoru Iwata
d) Bill Clinton, Monica Lewinski, Bin Laden e Lula
e) Yuji Naka, Gunpei Yokoi, Hideo Kojima e Shigeru Miyamoto

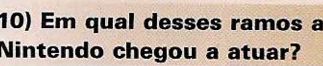


8) Em que dia Shigeru Miyamoto veio ao mundo?

a) 16 de novembro de 1952
b) 16 de novembro de 1958
c) 30 de abril de 1982
d) 25 de julho de 1978
e) 30 de fevereiro de XVI a.C.

9) Quantas vezes os games da série The Legend of Zelda foram capa da Nintendo World?

a) 76
b) 7/12
c) 100
d) 6
e) 3,1415...



10) Em qual desses ramos a Nintendo chegou a atuar?

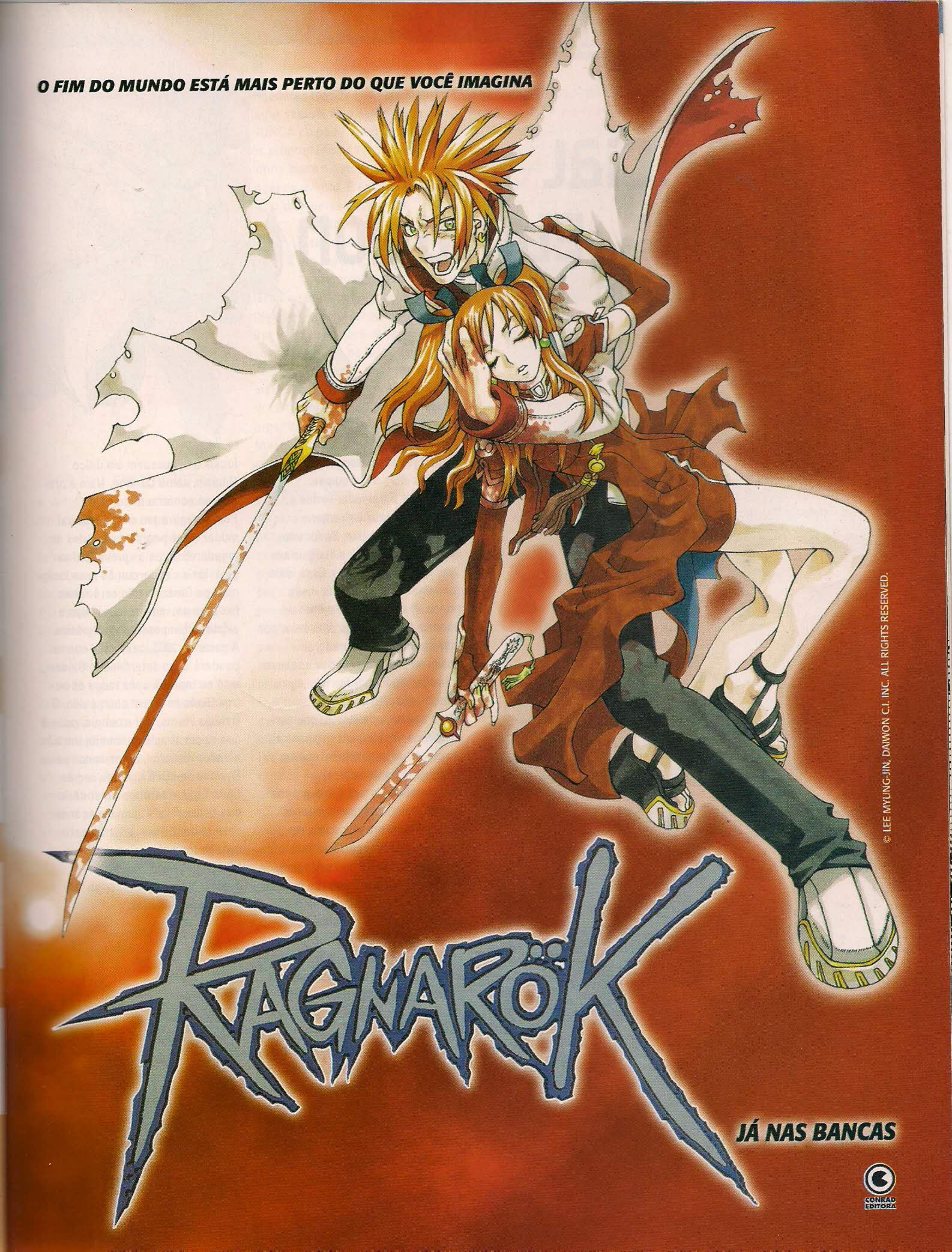


a) Vidraçaria
b) Pizzaria
c) Roupas infantis
d) Boliche
e) Motel

CLASSIFICAÇÃO

0 ponto: Reformatório Hiroshi Yamauchi para Jovens Delinqüentes
1 a 3 pontos: FUGUYVCD, Fundação Gunpei Yokoi Vá Com Deus
4 a 7 pontos: SIFO, Satoru Iwata Foundation
8 a 10 pontos: USM, Universidade Shigeru Miyamoto

Respostas
1-c, 2-b, 3-d, 4-a, 5-e, 6-c, 7-c, 8-a, 9-d, 10-e


O FIM DO MUNDO ESTÁ MAIS PERTO DO QUE VOCÊ IMAGINA
RAGNARÖK
JÁ NAS BANCAS
© LEE MYUNG-JIN, DAWON C.I. INC. ALL RIGHTS RESERVED.
CONRAD EDITORA

Revolução:

Liga Oficial Pokémon Evolution

O que vem por aí em 2005

Por JP Nogueira

Os torneios da Liga Oficial Pokémon Evolution pipocaram pelo Brasil durante o ano todo. De mês em mês os Ginásios abriram suas portas para que os treinadores das redondezas pudessem se digladiar em busca das valiosas insígnias. Tudo culminando no Desafio à Elite dos Quatro 2004, o campeonato brasileiro de Pokémon, para fechar com chave de ouro a leva de torneios do ano. E como todo ano a Liga reserva novidades, os treinadores estavam ansiosos pela chegada das novas temporadas de torneios. Eles só não esperavam por uma verdadeira revolução!

O Surgimento das Equipes!

Uma das maiores reclamações era a falta de dinamismo da Liga. Vários treinadores se sentiam desmotivados por não conseguirem competir pelas insígnias fora de seu estado. Ora, convenhamos, lutar pela mesma insígnia mês após mês não é algo que alegre qualquer um. Ao mesmo tempo, moradores de regiões com eventos mais numerosos, como era o caso de São Paulo e Rio de Janeiro, acabavam sendo beneficiados, pois eram neles que aconteciam os torneios unificados em que líderes de outros lugares do Brasil colocavam suas insígnias à disposição. Por esses motivos, foi criada a idéia das equipes.

Assim que o treinador vence o torneio, ele deve enfrentar o Discípulo do Ginásio. Se for vitorioso, pode disputar a insígnia em uma luta contra o Líder. Essa idéia funcionou muito bem por muito tempo. Por outro lado, o fado de apenas duas pessoas para zelar por uma multidão de treinadores ansiosos por competições acabava sobrecarregando tanto aos jogadores – que não eram atendidos – como aos organizadores (que perdiam a paciência e a compostura). A solução encontrada foi montar as Equipes Regionais.

Cada localidade terá a sua própria Equipe, composta por jogadores conhecidos e proeminentes da comunidade. Ao contrário das malignas Rocket, Aqua e Magma, as Equipes da LOPE estarão sempre prontas para atender os jogadores desesperados por campeonatos. Além disso, alguns de seus membros agirão como os antigos Líderes, atuando como verdadeiros Guardiões das Insígnias.

Ginásios itinerantes

Até hoje o máximo de Ginásios que um estado poderia ter era quatro. Mesmo assim o rodízio de torneios não era suficiente. Há ainda aqueles excelentes jogadores que, apesar de terem adquirido todas as insígnias da sua terra natal, não podem viajar em busca de novas aventuras. Isso sem mencionar os locais que possuem um único Ginásio, como Curitiba. Nem é preciso comentar o tédio, certo?

Pois de agora em diante isso vai mudar. Para permitir que todos os jogadores do país aproveitem os ginásios e concorram às suas insígnias, os Ginásios não serão mais fixos em um mesmo local. Agora existirão temporadas de Ginásios. A partir de 2005, cada mês corresponderá a um determinado Ginásio, e só se repetirá após todos os outros Ginásios terem acontecido. O Ginásio Planta, por exemplo, poderá acontecer simultaneamente em três estados distintos, organizados pelas Equipes da LOPE de cada região.

Cada Equipe terá um calendário que especificará quando acontecerá cada torneio, e estes serão divulgados sempre aqui na **Nintendo World**. Fique esperto para não deixar passar suas oportunidades





Faça seu próprio torneio

A velha pergunta que todos fazemos uma hora ou outra de nossa vida. Infelizmente, devido ao tamanho do Brasil, é difícil chegar a todos os cantos onde existe um treinador à espera de uma batalha. Para quem está numa situação dessas, que tal experimentar organizar um torneio, daqueles não-oficiais e simples?

Se você topa o desafio, preste bastante atenção em alguns passos. O primeiro de todos é ter responsabilidade. Se não puder arcar com as conseqüências, caso ocorra algum problema, é melhor nem arriscar. É baseado nela que será dado o primeiro grande passo: os acordos para o local – afinal, os jogadores têm de ficar em algum lugar seguro. Não se esqueça NUNCA de pedir autorização para os proprietários do lugar. Avise de forma clara a natureza, a data e o local do evento. E confirme alguns dias antes novamente.

Algumas sugestões são escolas, salões de festas de prédios, praças internas de shoppings, centros culturais e qualquer lugar coberto, protegido e confortável para os treinadores. Lembre-se de manter sempre a ordem no local, evitar danos e entregar o lugar nas mesmas condições em que recebeu. Você também pode conversar com organizadores de eventos de Anime, Mangá ou RPG e tentar conseguir uma sala para o campeonato.

Fazendo barulho!

"E para reunir o pessoal?", você pergunta. Isso pode ser o mais complicado. Se você já conhece outros jogadores, convide-os e peça para que convidem outras pessoas que também joguem.

A Internet é uma boa alternativa para isso. Portanto, procure sites nacionais sobre Pokémon e peça uma mãozinha para a divulgação. Outra atitude inteligente é colocar cartazes em pontos estratégicos, como escolas, lan houses, locadoras e lojas de videogames – sempre com as devidas autorizações dos proprietários. E se rolar num evento de Anime/Manga/RPG, basta pedir para ser divulgado como uma das atrações. Lembre-se também de anunciar as regras, para que todos estejam cientes e, com isso, evitar problemas no dia.

"Ah, é fácil fácil! Vai ser moleza!". Se você começar pensando assim, já estará cometendo o primeiro grande erro: imprevistos podem acontecer. Lembre-se de que você estará lidando com pessoas, então, prepare – se para todo tipo de situação. Pode não vir ninguém, ou pode até mesmo ser um grande sucesso, a ponto de faltarem fichas de inscrição!

Dá muito trabalho e dor de cabeça, mas quando a amizade entre os treinadores amadurecerem, você verá que vale a pena. Por fim, faça o cadastro dos jogadores com nome, telefone e e-mail. Desta forma poderá convidá-los diretamente para o próximo torneio não-oficial. Quem sabe você não esteja plantando a semente de uma Equipe da LOPE em sua cidade?

Academia Pokémon
Distribuindo Efforts

Se você acompanha a PokéWorld regulamente, sabe que na edição 68 rolou um Guia de Treinamento para que seus monstrinhos estejam em forma para as batalhas. E agora que uma multidão de jogadores possui as versões FireRed & LeafGreen, aqui vai uma tabela com o valor em Effort de TODOS os 386 Pokémon.
Como assim "o que são efforts?" Ao ser derrotado, cada monstro fornece uma quantidade de Effort Points para o seu Pokémon. Essa quantidade pode variar de 1 a 3. Quatro desses recebidos equivalem a um ponto do respectivo atributo (ATK, DEF, SATK, SDEF, SPD e HP) do seu Pokémon. Para aumentar SPD em 1 ponto você precisa derrotar quatro Zubats (cada um vale 1 ponto), ou dois Golbats (cada um vale 2), ou um Crobat e um Zubat (3 e 1 pontos, respectivamente). Para mais informações, procure a edição 68 da Nintendo World.



HP

1 Ponto
Bulbasaur, Caterpie, Nidoran F, Slowpoke, Grimer, Ditto, Hoothoot, Chinchou, Igglybuff, Wooper, Dunsparce, Phanpy, Wurmple, Shroomish, Whismur, Makuhita, Azurill, Gulpin, Wailmer, Barboach, Castform, Wynaut, Snorunt, Spheal

2 Pontos
Nidorina, Clefairy, Jigglypuff, Lickitung, Chansey, Kangaskhan, Lapras, Vaporeon, Snorlax, Noctowl, Lanturn, Marill, Quagsire, Wobbuffet, Blissey, Shedinja, Loudred, Hariyama, Swalot, Wailord, Whiscash, Tropius, Glalie, Sealeo

3 Pontos
Nidoqueen, Clefable, Wigglytuff, Mew, Azumarill, Celebi, Exploud, Walrein, Jirachi

ATK

1 Ponto
Ekans, Nidoran M, Paras, Mankey, Growlithe, Machop, Bellsprout, Farfetch'd, Doduo, Krabby, Goldeen, Scyther, Dratini, Totodile, Sentret, Spinarak, Snubbull, Qwilfish, Teddyursa, Swinub, Stantler, Tyrogue, Larvitar, Mudkip, Poochyena, Slakoth, Carvanha, Trapinch, Corphish, Anorith, Shuppet, Bagon

2 Pontos
Arbok, Nidorino, Primeape, Arcanine, Machoke, Weepinbell, Dodrio, Kingler, Hitmonlee, Rhydon, Seaking, Pinsir, Gyarados, Flareon, Kabutops, Dragonair, Ariados, Granbull, Scizor, Heracross, Ursaring, Pupitar, Marshtomp, Mightyena, Nuzleaf, Breloom, Sharpedo, Zangoose, Solrock, Crawdaunt, Armaldo, Banette, Absol

3 Pontos
Nidoking, Machamp, Victreebel, Dragonite, Tyranitar, Blaziken, Swampert, Shiftry, Slaking, Salamence, Groudon

DEF

1 Ponto
Squirtle, Sandshrew, Shellder, Onix, Exeggcute, Cubone, Koffing, Rhyhorn, Omanyte, Kabuto, Pineco, Gligar, Seedot, Nincada, Aron, Clamperl, Beldum

2 Pontos
Metapod, Kakuna, Sandslash, Slowbro, Cloyster, Marowak, Weezing, Tangela, Omastar, Sudowoodo, Forretress, Steelix, Magcargo, Skarmory, Miltank, Cascoon, Silcoon, Pelliper, Nosepass, Lairon, Shelgon, Metang

3 Pontos
Poliwrath, Aggron, Torkoal, Metagross, Regirock

SATK

1 Ponto
Oddish, Psyduck, Abra, Magnemite, Gastly, Horsea, Porygon, Natu, Marrep, Sunkern, Slugma, Remoraid, Houndour, Smoochum, Torchic, Ralts, Roselia, Numel, Spinda, Cacnea

2 Pontos
Gloom, Golduck, Kadabra, Magneton, Haunter, Exeggutor, Jynx, Magmar, Flaaffly, Sunflora, Espeon, Girafarig, Houndoom, Porygon2, Kirlia, Lunatone, Gorebyss

3 Pontos
Charizard, Vileplume, Alakazam, Gengar, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Typhlosion, Ampharos, Beautifly, Gardevoir, Latios, Kyogre

SDEF

1 Ponto
Venonat, Tentacool, Seel, Drowzee, Eevee, Chikorita, Ledyba, Cleffa, Togepi, Hoppip, Lotad, Spoink, Swablu, Baltoy, Lileep, Kecleon

2 Pontos
Tentacruel, Dewgong, Hypno, Hitmonchan, Mr.Mime, Ledian, Togetic, Umbreon, Mantine, Hitmontop, Dustox, Lombre, Grumpig, Altaria, Claydol, Cradily, Milotic

3 Pontos
Blastoise, Articuno, Bellossom, Politoed, Slowking, Lugia, Ho-Oh, Ludicolo, Regice, Latias

SPD

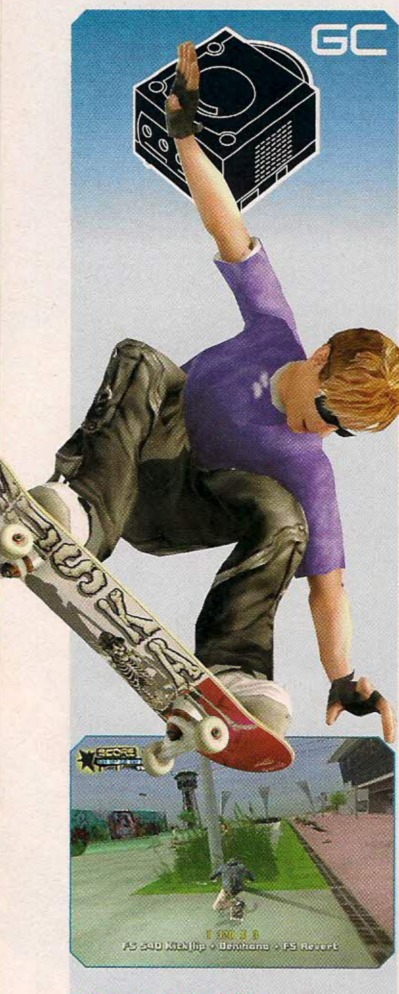
1 Ponto
Charmander, Weedle, Pidgey, Rattata, Spearow, Vulpix, Zubat, Diglett, Meowth, Poliwag, Ponita, Voltorb, Staryu, Magikarp, Cyndaquil, Pichu, Aipom, Murkrow, Sneasel, Delibird, Smeargle, Elekid, Magby, Treecko, Zigzagoon, Taillow, Wingull, Surskit, Skitty, Meditite, Electrike, Plusle, Minun, Volbeat, Illumise, Feebas, Luvdisc

2 Pontos
Pidgeotto, Raticate, Fearow, Pikachu, Golbat, Dugtrio, Persian, Poliwhirl, Rapidash, Electrode, Starmie, Electabuzz, Jolteon, Aerodactyl, Furret, Skiploom, Yanma, Grovyle, Linoone, Swellow, Vigoroth, Ninjask, Medicham, Manectric

3 Pontos
Pidgeot, Raichu, Crobat, Jumpluff, Sceptile

Atributos mistos

1ATK, 1SPD - Tauros, Vibrava
1ATK, 1SATK - Unown, Octilerry, Combusken, Camerupt, Cacturne, Seviper
1ATK, 1DEF - Donphan, Sableye, Mawile, Huntail
1SATK, 1SDEF - Ivysaur, MIsdreavus, Masquerain, Chimecho
1DEF, 1SDEF - Wartortle, Bayleef, Shuckle, Corsola, Duskull
1DEF, 1 SATK - Seadra
1DEF, 1ATK - Croconaw
1SPD, 1SATK - Charmeleon, Venomoth, Quilava, Xatu
1SPD, 1SDEF - Ninetales
1HP, 1ATK - Muk, Piloswine
1HP, 1DEF - Relicanth
1HP, 1SPD - Delcatty
2ATK, 1DEF - Feraligatr, Parasect
2ATK, 1SATK - Rayquaza
2ATK, 1HP - Entei
2ATK, 1SDEF - Beedrill
2DEF, 1SDEF - Registeel
2SATK, 1SDEF - Venusaur, Butterfree
2SDEF, 1DEF - Meganium, Suicune, Dusclops
2SPD, 1SATK - Raikou
2SPD, 1ATK - Flygon
1ATK, 1SATK, 1SDEF - Kingdra
1ATK, 1SPD, 1SATK - Deoxys



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

HABILITE TODOS OS TRUQUES

Abra todas as áreas jogando no modo Classic e complete todos os gaps nos quinze estágios. Com isso, você poderá ligar e desligar qualquer truque do menu Cheats.

EQUILÍBRIO PERFEITO

Entre no menu Cheats e digite o código: straightedge.

HABILITE O PERSONAGEM NATAS KAUPAS

Entre no menu Cheats e digite o código: oldskool.

HABILITE O PERSONAGEM NIGEL BEAVERHAUSEN

Entre no menu Cheats e digite o código: Sellout

PERSONAGENS EXTRAS

Paulie
Complete o modo Story jogando na dificuldade Normal.



Jesse James
Complete o modo Classic jogando na dificuldade Sick. Fique rodando em uma área qualquer (não a de treino) e você será chamado para tomar uma bebida. Depois de descer as escadas que leva até o bar, Jesse James virá falar com você.

Graffiti Tagger
Complete a área Berlin jogando no modo Story.

Ben Franklin
Complete a área Boston jogando no modo Story.

Jester
Complete a área New Orleans jogando no modo Story.

Matador
Complete a área Barcelona jogando no modo Story.

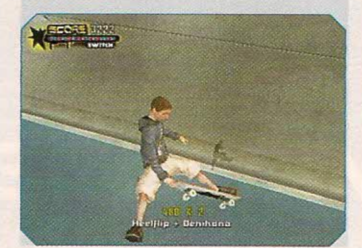
Pedestres do grupo A
Complete o modo Story jogando na dificuldade Easy.

Pedestres do grupo B
Complete o modo Story jogando na dificuldade Normal.

Pedestres do grupo C
Complete o modo Story jogando na dificuldade Sick.

Pedestres do grupo D
Complete o modo Classic jogando na dificuldade Normal.

Pedestres do grupo E
Complete o modo Classic jogando na dificuldade Sick.



Pedestres do grupo F
Obtenha 100% de aproveitamento jogando no modo Story.

Pedestres do grupo G
Obtenha 100% de aproveitamento jogando no modo Classic.

Pedestres do grupo H
Pegue todos os gaps das quinze fases do jogo.

Phil Margera
Complete o modo Story jogando na dificuldade Easy.

Ryan Sheckler
Complete a área Skatopia jogando no modo Story.

Shrek
Complete o modo Story jogando na dificuldade Easy.

Shrimp Vendor
Complete a área Austrália jogando no modo Story.

Star Wars Kid
Complete o modo Story jogando na dificuldade Easy.



Steve-O
Complete o modo Classic jogando na dificuldade Normal. Depois de completar todos os objetivos da primeira área ou marcar os pontos necessários, o jogador assistirá a cena em que Bam eliminará Burnquest da equipe de Tony. Mais tarde, quando chegar na Espanha, Steve-O vai lhe mandar uma mensagem de texto dizendo que procura por uma equipe. A partir daí, você já poderá selecioná-lo. O cara vem montado em um touro mecânico e os comandos para manobras são os seguintes:
Pular: A
Bull Flip: Press B + Direcional
Grind: Y
Yee Haw Grab: X + Direcional

The Hand
Complete o modo Story jogando na dificuldade Normal.

TONY HAWK (VERSÃO TONY HAWK'S PRO SKATER I)

Complete o modo Classic jogando na dificuldade Normal.

NOVAS PISTAS

Pro Skater
Complete o modo Story.

Triangle
Complete o modo Classic

Filminhos
Neversoft Skates
Complete 100% do jogo competindo no modo Classic.

Pro Bails 1
Complete o modo Classic.

Pro Bails 2
Complete 100% do jogo competindo no modo Story.

World Destruction Tour
Complete o modo Story.

DONKEY KONGA

PALMAS RÁPIDAS

Quando aparecer uma seqüência de palmas, assovie próximo do microfone dos tambores.

Pode apostar que Donkey não conseguiria fazer melhor.

LETRAS SALTITANTES

Na tela em que aparecem as palavras "Press Start", basta bater palmas para fazer as letras pularem. As letras saltam de acordo com o nível de ruído.

SONS QUE PODEM SER COMPRADOS NA LOJA BONGOS A GO-GO DA CIDADE DK.

Dogs: 11 coins
Country: 49 coins
Konga Crew: 64 coins
Car: 66 coins
Laser Space: 77 coins
Big Band: 88 coins
Jingle: 333 coins
Cold: 460 coins
Whip It: 707 coins
Quiz: 912 coins
Barnyard: 1050 coins
Latin Percussion: 1900 coins
Classical Orchestra: 2220 coins
Kirby: 2599 coins
Mario: 4599 coins
Zelda: 4599 coins
Toy: 14900 coins
Electrical Drum: 25000 coins

STARSKY & HUTCH



Durante o jogo, digite uma das seqüências abaixo para habilitar o truque indicado.

Modo cabeção: Y, B, A, X, X, A, B, Y.
Invisibilidade: ↑, →, ↓, ←, Z, ←, →, ←.
Modo Low Rider: ↑, ↑, ↓, ↓, A, X, Y, B.





Câmera lenta: ↑, ↑, ←, ←, R, Z, L, Z.
Rodas gigantes: L, L, ←, →, Z, Z, Z, Z.
Modo psicodélico: L, Z, R, Z, esquerda, esquerda, ↑, ↑.
Carro maluco: ↑, A, ↓, Y, ←, X, →, B.
Trike cam: ↑, ↑, →, →, R, Z, L, Z.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2:



BATTLE NEXUS PASSWORDS

Para descrever a combinação das Passwords, vamos utilizar apenas a primeira letra do nome de cada personagem, sendo assim identifique-os:
L: Leonardo
M: Michelangelo
D: Donatello
R: Raphael
S: Shredder
Usando esta legenda, entre com uma das combinações a seguir para habilitar o efeito correspondente. Os truques não funcionam para o modo Tournament.

DRMSRLR: recuperar energia lentamente.
DSRDMRM: energia sempre cheia.
LSDRRDR: sofrer menos dano.
MLDSRDM: muda o som dos objetos que são arremessados.
MRLMRMR: todos os itens serão HP, pizzas para recuperar completamente a energia.
SSSMRDD: sons estranhos quando o seu personagem caminha.
RDSRMRL: dobra o poder de defesa inimigo.
SLSDRDL: dobra o poder de





ataque inimigo.
SDLSRLL: dobra o seu poder de ataque.
LDRMRLM: dobra o seu poder de defesa.
RSRLRSM: Shuriken infinito.
RLMRDSL: jogar sem Shuriken.
SRMLDDR: destrava os Playmates na área de material bônus.
LRSRDRD: os inimigos podem matar com apenas um golpe.
SDSDRLD: o jogador perde toda a energia quando cai de lugares altos.
DRSLLSR: o personagem perderá energia lentamente.
MRMDRMD: não permite restaurar a energia perdida.





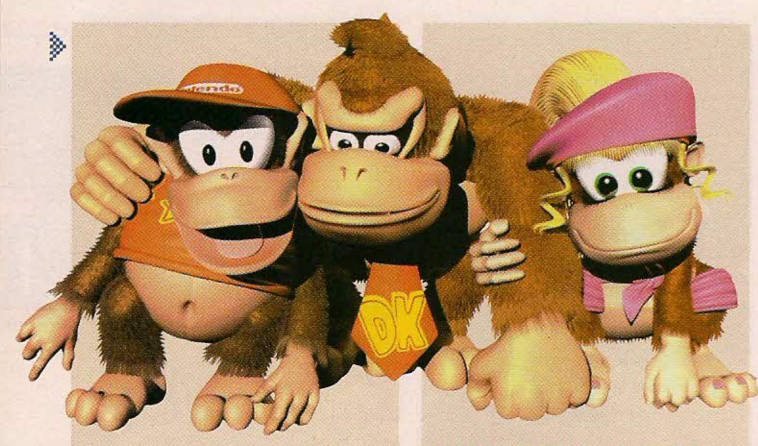
KIRBY & THE AMAZING MIRROR

Lista de extras que podem ser habilitados
Modo Boss Rush: complete 100% do jogo.
Espada Metaknight: detone os chefes finais e a espada aparecerá em frente ao espelho mágico.
Sound Test: encontre o tesouro CD durante o jogo.
Modo Arena: pegue todos os tesouros do jogo.
Power Center: acione todos os portais do jogo, siga para o eixo central da Rainbow Route (área 1) e veja que a porta Power Center, no canto superior esquerdo, estará aberta.
Novas cores para Kirby: durante o jogo, encontre os sprays de pintura para liberar a opção Kirby Colors.

GEKIDO ADVANCE

PASSWORDS PARA TODAS AS FASES

Fase 1: PORTO
Fase 2: SACCO
Fase 3: TAPPO
Fase 4: TEMPO
Fase 5: BECCO
Energia infinita: digite PIZZA no lugar da Passwords.

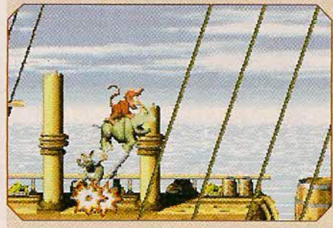


DONKEY KONG COUNTRY 2



Na tela onde você escolhe qual dos jogos salvos vai carregar, leve o cursor até a parte de baixo do vídeo e entre em Options. Agora selecione a opção Cheats e digite uma das senhas abaixo:

FREEDOM: abre todas as fases
RICHMAN: começar o jogo com 10 Banana Coins



WELLRICH: começar o jogo com 50 Banana Coins
KREDITS: assistir aos créditos
HELPME: começar o jogo com 15 vidas
WEAKLING: começar o jogo com 55 vidas
ONETIME: habilitar o Teste de Som
WELLARD: jogar sem os barris DK



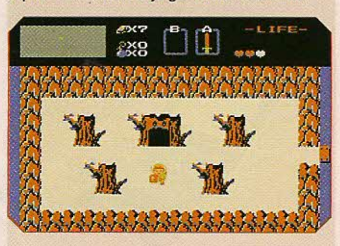
CLASSIC NES SERIES: THE LEGEND OF ZELDA
SALVAMENTO RÁPIDO



Aperte Start para fazer aparecer o menu de seleção de armas, depois pressione Cima + Select para fazer a tela de salvamento aparecer.

DIFICULDADE EXPERT

Após terminar o jogo uma vez e for



iniciar a aventura novamente, no lugar de seu nome, escreva ZELDA. Nesta dificuldade, alguns terão nova localização, os inimigos serão mais espertos e os preços dos acessórios serão mais altos em algumas lojas.

CLASSIC NES SERIES: METROID

As senhas indicadas aqui podem não preencher todos os blocos reservados para os Passwords, por isso, fique atento e respeite os espaços (_).

Jogar no estágio de Ridley
Digite a Password:
JUSTIN BAILEY
______ ______

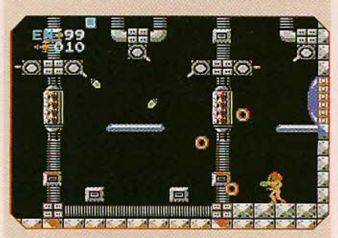
Super Password



NARPAS SWORD0
0000_ _ ______

Com exceção da letra O entre o W e o R, os outros caracteres são números 0 (zero). O jogador iniciará o jogo com vida infinita, mísseis infinitos e todos as melhorias.

Novo final



999999 999999
KKKKKK KKKKKK

Esta senha vai alterar a armadura de Samus e o final do jogo.

GUNDAM SEED: BATTLE ASSAULT
AS MELHORES PASSWORDS



Todas as unidades habilitadas: 25R!RSD08
Completar o modo Story com todos os personagens: WLJK7SD0S ou WZMRRSDJ0
Completar o modo Story com Aegis: CL3RRSD0J
Completar o modo Story com Astray e Forbidden: ?DNWRSD0J
Completar o modo Story com Blitz: DVNYRSD00 ou DGNYRSD0J
Completar o modo Story com Buster: ZZ7SRSDJ0
Completar o modo Story com Calamity: ZHR!RSDJ0
Completar o modo Story com CGUE: XL4GRSD0J
Completar o modo Story com Duel: C64DRSD0J
Completar o modo Story com Freedom: 2GS0RSDJ0



Completar o modo Story com Strike: C2KQRSD0J ou WLKQRSDJ0

BUBBLE BOBBLE OLD AND NEW
MODO SUPER (BUBBLE BOBBLE NEW)



Escolha uma bateria de save, siga para a tela onde aparece o título do jogo e pressione: direita, R, esquerda, L, Select, R, Select, L. Você habilitará o modo Super, com novos fundos de tela, novas formações inimigas e um final diferente. Repita a seqüência para retornar ao modo Normal.

MODO ORIGINAL (BUBBLE BOBBLE OLD)



Escolha uma bateria de save, siga para a tela onde aparece o título do jogo e pressione: L, R, L, R, L, R, direita, Select. O jogador poderá acessar salas secretas quando perder uma vida.

MODO POWER-UP (BUBBLE BOBBLE OLD)

Escolha uma bateria de save, siga para a tela onde aparece o título do jogo e pressione: Select, R, L, esquerda, direita, R, Select, direita. O jogador iniciará o jogo com todos as melhorias.



MODO SUPER (BUBBLE BOBBLE OLD)

Escolha uma bateria de save, siga para a tela onde aparece o título do jogo e pressione: esquerda, R, esquerda, Select, esquerda, L, esquerda, Select. Jogando no modo Super, o jogador terá novos fundos de tela, novas formações inimigas e um final diferente. Repita a seqüência para retornar ao modo Normal.

ITENS BÔNUS

Quando marcar um recorde, digite uma das combinações a seguir. Depois inicie um novo jogo e você terá um efeito especial habilitado.

KTT: Beer mug (pizzas ao invés de bolhas)
STR: Flamingo (minhocas ao invés de bolhas)
SEX: Fork (inimigos dentro das frutas)
...: Knife (inimigos trazem vários itens)
TAK: Octopus (estacas de madeira ao invés de bolhas)
I.F, KIM, MTJ, NSO ou YSH: Soda can (inimigos trazem vários itens)



BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

JOGUE COM OS PERSONAGENS DE BOKTAI I

Use as Passwords a seguir para continuar o jogo com o personagem indicado:

Berserker
0C+c-j21 2p8qg0:Z
5#7lmnCw N#l+3+Mc

Bishop
>tZ>>YG_ ?gLLDX+3
Zwm-^zmn CwNKQmJ:

King
NM?sdMJz !LNND8+3
Zwm-^zmn CwN#lmJ:

Queen
NzWQnfdK F!K8^w#1
/8j48znC wN#lmJ:M

Solar Boy
>W+Jdj-c 0^^qgs7G
5#Mv8yCw N#lmJ:Mc

Solar Boy (alternate)
NSf#fj4L 1-^qMs7G
5#Mv8yCw N#lwJ:Mc

Dark Boy
h9bfvCgX +>@Hf3>-
9Sm^0smm nCw86jmJ

Rook
DF74Lj@p +-_7yTsk
4+dlmnCw N#lmJ:Mc

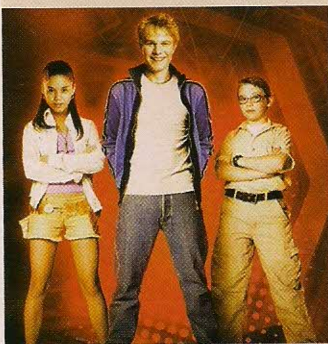
Gunmaster
X5zw6j>h MY^qg/:Z
5#7lmnCw N#lwz+Mc



Trigger Of Sol
N0#:7j@B -F_q^::Z
5#7lmnCw N#lwM=Mc

Trigger Of Sol (alternate)
D??:7j@G -F_q^::Z
5#7lmnCw N#lwM=Mc



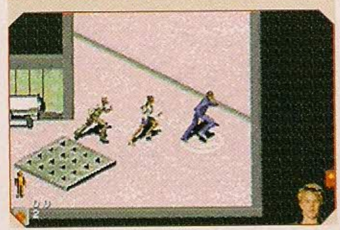


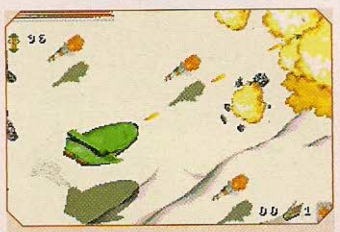
THUNDERBIRDS

USE AS SENHAS PARA SELECIONAR QUALQUER FASE

Nota: tome cuidado para não confundir este jogo (lançado pela Vivendi Universal em 2004) com o jogo game Thunderbirds: International Rescue (lançado em 2001 pela SCi).

Fase / Password





1: THM
Chefe 1: H3D
2: 2DF
3: T89
Chefe 3: 3M7
4: MB2
Chefe 4: D8D
5: F8H
Chefe 5 48D
6: 4TH
Chefe 6: B9T
7: 6DC
Chefe 7: T25
8: F24
Final: 76H
Créditos 734

DIGIMON RACING

HABILITE OS PILOTOS SECRETOS



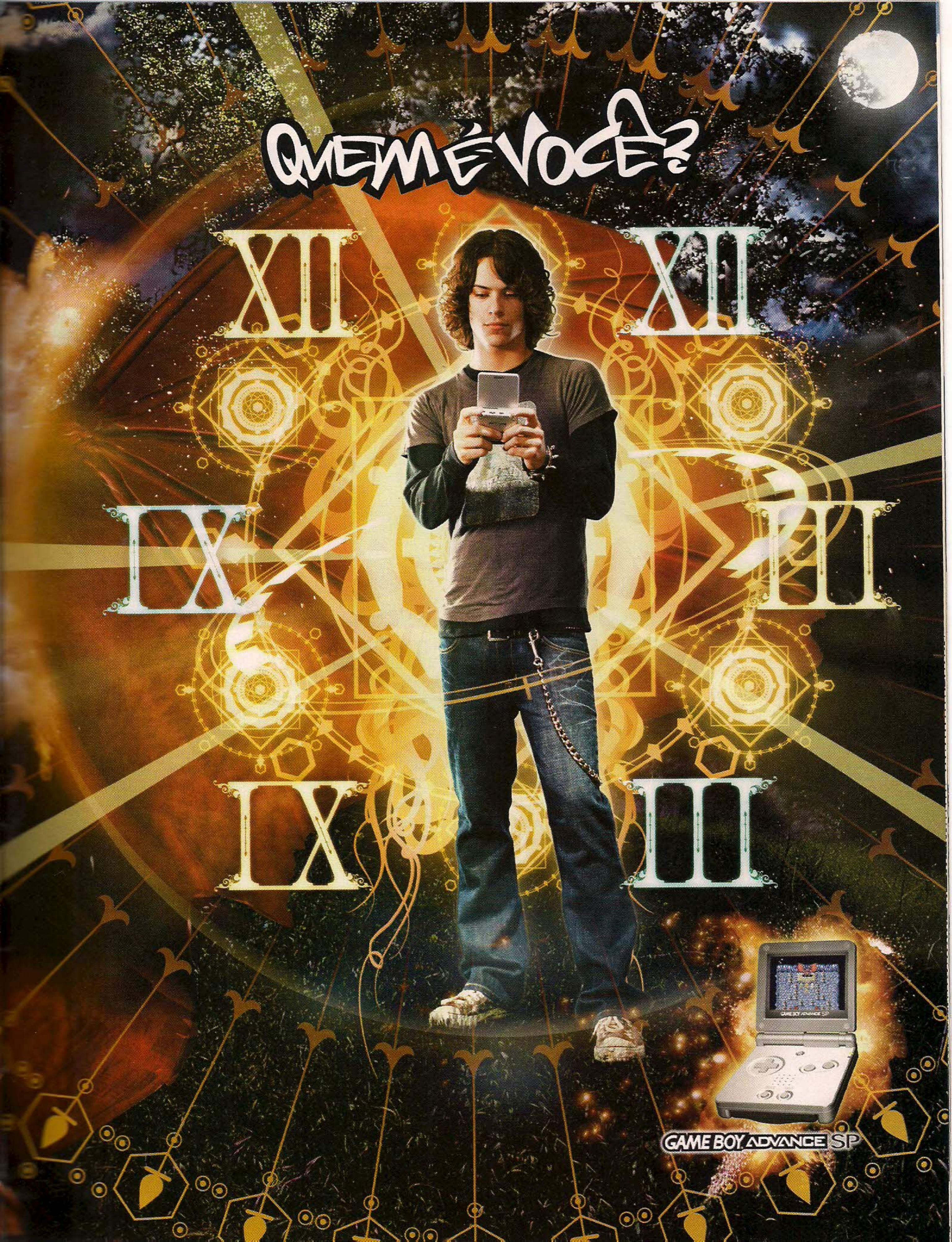
Habilitar Agunimon: termine em primeiro, correndo no modo Cup.
Habilitar Guilmon: complete todos as provas, correndo no modo Time Trial.
Habilitar Veemon: termine em primeiro, correndo no modo Grand Prix.

ADVANCE GUARDIAN HEROES

HABILITE NOVOS MODOS DE JOGO

Time Attack: termine o jogo na dificuldade Normal.
Endless: termine o jogo na dificuldade Hard.
Novos monstros e aliados: complete o modo Time Attack para destravar novos monstros e aliados para o modo Story. Você pode terminar o Time Attack mais vezes para conseguir mais personagens.
Mudar a tela de título: termine o jogo na dificuldade Super Hard.


FINAL FANTASY I・II
DAWN OF SOULS
VIVA A EXPERIÊNCIA DOS DOIS PRIMEIROS FINAL FANTASY COM ENREDOS E ELEMENTOS QUE TORNARÃO ESTAS AS MAIORES AVENTURAS DE TODOS OS TEMPOS. FINAL FANTASY I & II: DAWN OF SOULS. EXCLUSIVO PARA O GAME BOY ADVANCE.
© 1987, 1988, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos os direitos reservados. FINAL FANTASY é uma marca registrada da Square Enix Co., Ltd. DAWN OF SOULS e o logotipo SQUARE ENIX são marcas registradas da Square Enix Co., Ltd. TM, ® e o logotipo Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com


QUEM É VOCÊ?
GAME BOY ADVANCE SP

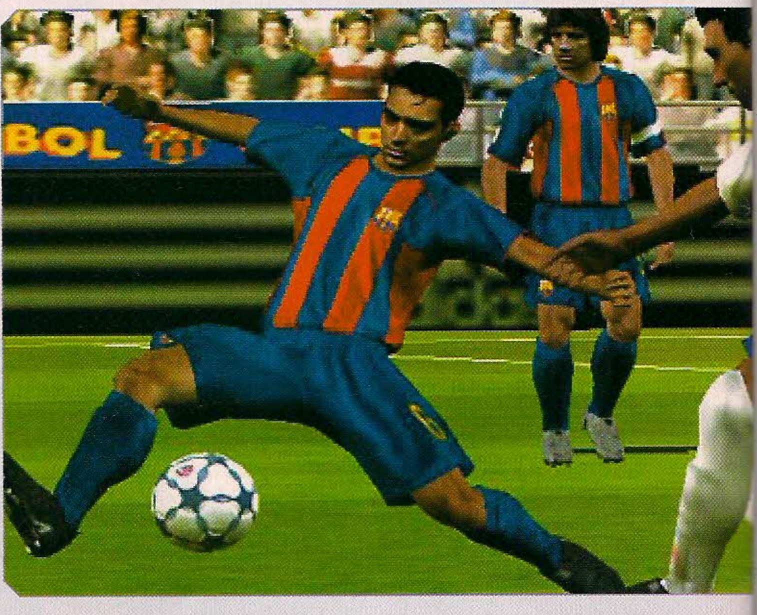


FIFA SOCCER 2005

Liga com dezesseis grandes times brasileiros esquenta as disputas

São mais de 350 times e 15 mil atletas com nomes oficiais, o modo Carreira está mais interativo, surgiram novas opções para editar jogadores e finalmente temos uma Liga com dezesseis clubes brasileiros.





Uma nova temporada

Se já não é surpresa o lançamento de um novo **Fifa** a cada ano (a série não falha desde a sua estréia em 1994), o suspense acaba ficando por conta dos novos recursos e do sistema de jogo. Em **Fifa 2004**, a tentativa de inovar com o "controle do jogador sem bola" fracassou e ele foi descartado para a versão 2005. Mexer com a jogabilidade, apesar de perigoso, é também uma necessidade para garantir o estímulo dos jogadores. Por esse motivo, **Fifa 2005** recebe o sistema First Touch (Primeiro Toque), em que o jogador pode dar um toque rápido no momento em que dominar a bola e adiantar a jogada. Nada de excepcional, mas serve como diferencial, já que toda a estrutura mudou pouco do ano passado para cá.
A Electronic Arts busca aproximar a experiência virtual da realidade para fazer de **Fifa** um simulador impecável. Os atletas virtuais possuem as mesmas características dos craques do gramado, a fisionomia e a composição física impressionam de tão realistas, e eles são facilmente reconhecidos. E, se você não estiver contente com a aparência do jogador, ainda poderá editar suas características com as novas opções – altura, tamanho e textura dos olhos, boca, nariz, sobrancelhas e bochechas.
Jogando no modo Carreira você enfrenta o desafio de gerenciar um time por 15 anos e sua missão é levá-lo à conquista dos maiores campeonatos. Você pode contratar, dispensar e negociar jogadores, técnicos e até médicos da equipe.

Igualzinho na TV

Durante as partidas, o jogador pode escolher diversos ângulos de câmera e também acompanhar replays rápidos dos melhores lances, como se estivesse assistindo ao jogo pela televisão. O toque de bola veloz acabou com aquela moleza na hora de fazer tabelinhas e os jogadores parecem mais leves. Aliás, leve mesmo está a bola, e quase todo chute contra a meta adversária sai um canhão. Os goleiros são bons, mas os atacantes levam vantagem quando arrematam de dentro da área.
Dá para disputar os principais campeonatos do mundo, desde competições internacionais até ligas regionais. Sem falar na reprodução fiel da arquitetura dos estádios – pena que não tem nenhum brasileiro. As jogadas ganharam mais e novos movimentos, o que ajuda no aperfeiçoamento da jogabilidade – quanto maior o nível de detalhes, melhor é a percepção das jogadas.
Uma mancada que pode ser considerada grave é a falta de um radar para facilitar a localização dos jogadores que se encontram fora da tela. O recurso parece artificial, mas substitui com sucesso a visão que o jogador teria do campo. Outro ponto fraco é o sistema de marcação: sobram muitos espaços e isso dá a impressão de que o campo é gigantesco e está fora das proporções. **Fifa 2005** é mais um passo na direção certa para um game de futebol perfeito e divertido.

Ronny Marinoto

Artistas brasileiros na trilha sonora

Ivete Sangalo - Sorte Grande
Marcelo D2 - Profissão MC
Inverga + Num Kebra - Eu Perdi Você

Lista de clubes brasileiros na Liga nacional

Corinthians, São Paulo, São Caetano, Palmeiras, Santos, Grêmio, Internacional, Cruzeiro, Atlético Mineiro, Flamengo, Fluminense, Vasco, Botafogo, Atlético Paranaense, Bahia e Vitória.

Gráficos	8.0
Som	8.0
Jogabilidade	7.5
Diversão	8.0
Replay	7.5
Nota Final	**8.0**
Produtora	Electronic Arts
Desenvolvimento	Electronic Arts
Jogadores	1 a 4
Gênero	esporte (futebol)

Seu time fez feio nesse final de semana? Não tem problema. Você pode fingir que nada disso aconteceu e fazê-lo vencer aqui. Dá no mesmo.

Tak 2: The Staff of Dreams

No ano passado, **Tak and the Power of Juju** foi mais um game de plataforma 3D comum, sem nada que o destacasse. Por isso, caiu no esquecimento. The Staff of Dreams vem como uma grata surpresa, e prova que um game mediano pode se tornar fantástico com um pouco de esmero. Graficamente, o pseudo-famoso **Tak** apresenta um panorama bem idealizado e melhor ainda concebido, com cenários coloridos, modelos poligonais detalhados e efeitos especiais belíssimos – claro, nunca rodando a 60 fps e, ainda assim, com alguns problemas de câmera; defeitos,





porém, que não tiram o brilhantismo visual. Mas o ponto alto do game não são suas virtudes perante os olhos, mas a jogabilidade. É incrível como o pessoal da Avalanche conseguiu elevar a qualidade do original, adicionando maneiras variadas de se jogar, como estágios diferenciados e até transformações em animais. As charadas espalhadas pelo mundo de Tak são igualmente geniais e recompensantes. O jogo é longo e possui nível de dificuldade desafiador, mas tem características para agradar tanto ao seu público óbvio quanto aos mais velhos. Esses últimos principalmente pelo humor



inteligente, que freqüentemente tira um sarro com os estereótipos do gênero plataforma. Qualitativamente, The Staff of Dreams rivaliza com a série **Rayman**, da Ubisoft – claro, não supera a obra do estúdio francês, mas ousa encará-la de frente.

Fabio Santana

Gráficos	9.0
Som	7.0
Jogabilidade	8.5
Diversão	8.0
Replay	7.0

8.5 Nota Final

Produtora	THQ
Desenvolvimento	Avalanche
Jogadores	1
Gênero	RPG

surpreendentemente, um jogo de plataforma bem elaborado



Teenage Mutant Ninja Turtles 2: BattleNexus

Ter quatro jogadores participando da briga ao mesmo tempo é algo que cai bem para o estilo Tartaruga de ser. De quebra, os guerreiros de casco duro ganharam novos movimentos ninja, habilidades exclusivas e a mesma voz com que se apresentam no desenho animado.

Rotina de tartaruga



Leonardo, Michelangelo, Donatello e Raphael levavam a vida em câmera lenta, até que um dia, após ter contato com uma substância radioativa, os amigos sofrem uma mutação e se transformaram em tartarugas especiais. Depois de um treinamento intensivo com Mestre Splinter, um rato que também é mutante e pertenceu a um grande guereiro ninja, o quarteto desenvolve habilidades de luta baseadas nas artes marciais e passou a se chamar Tartarugas Ninjas. Como os heróis dependem dos criminosos para sobreviver (o que seria do bem se não existisse o mal?), seus principais inimigos fazem parte do Clã do Pé, uma organização comandada pelo Destruidor. Para quem não se lembrava, foi assim que tudo começou. Depois disso a rotina das tartarugas mudou radicalmente e eles não tiveram mais refresco, seja no anime ou nos games. Em Teenage Mutant Ninja Turtles 2: BattleNexus, os guerreiros vão parar em um planeta alienígena e precisam evitar que a tecnologia de viajar no tempo caia em mãos erradas. Durante a aventura eles vão encontrar um robô chamado Fugitoid, que será um grande aliado no cumprimento desta missão.

Poucas novidades

O jogo possui basicamente a mesma engine de TMNT, lançado em outubro de 2003, e quem jogou a primeira versão não precisará de tempo para se adaptar a profundidade dos cenarios e a toda movimentação característica dos games em 3D. É só escolher seu personagem e começar a distribuir sopapos e pontapés. O visual cartunesco para guerreiros e cenários também não parece ter sevoluido em relação ao jogo anterior. A melhor novidade é contar com até quatro jogadores na mesma cena. A diversão aumenta proporcionalmente ao número de amigos/tartarugas que participam da missão. Entre as combinações de golpes, dá para executar mais de 30 movimentos diferentes e surrar seus inimigos em grande estilo. Cada herói ainda conta com golpes especiais exclusivos. Seu objetivo é sempre focado em derrotar vários inimigos e seguir passando as fases. Além, dos punhos de tartaruga, os jogadores podem se valer das estrelas ninja (shurikens). Jogar em grupo também se faz necessário, tamanha quantidade de inimigos que pintam na tela. Os adversários se juntam e costumam defender seus golpes, para depois contra-atacar e pegar você vulnerável. Outro detalhe, que não muda o conceito do jogo, é que as vozes utilizadas na dublagem dos personagens são as mesmas do desenho animado (versão em inglês, é claro). A diversão certamente aumentou em muitos pontos, mas as diferenças entre esta e a aventura anterior são muito poucas.



Ronny Marinoto

O melhor bônus

O jogo traz uma versão completa do clássico TMNT lançado para os Arcades em 1989, que também permitia quatro jogadores simultâneos e foi um dos maiores sucessos da Konami. Mais um motivo para você fazer a festa.





Game na rede

Visite o site oficial do jogo, saiba mais sobre a nova aventura das tartarugas e pratique tiro ao alvo no game desenvolvido em Flash. Para jogar basta fazer pontaria com o mouse e disparar as estrelas com o botão esquerdo.

www.konami.com/tmnt2/official/flash





Gráficos	7.5
Som	7.0
Jogabilidade	7.5
Diversão	7.5
Replay	7.0
Nota Final	**7.5**

Produtora	Konami
Desenvolvimento	Konami Studios
Jogadores	1 a 4
Gênero	Ação

Pouca coisa mudou em relação ao primeiro jogo e as tartarugas não decolam rumo ao estrelato

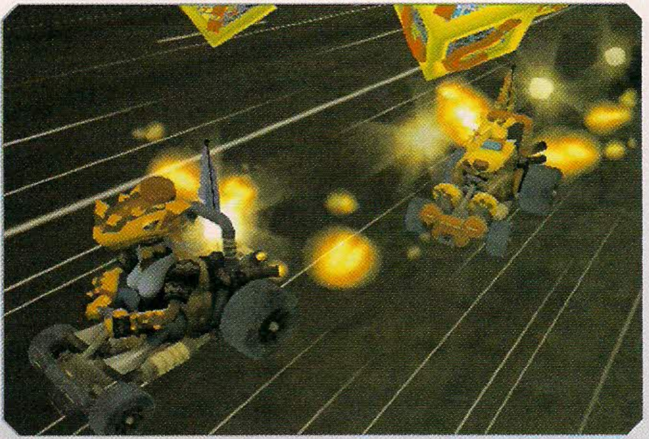
TY the Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue

O resgate dos games de plataforma genéricos

Mais um na categoria dos subfamosos este mês, **Bush Rescue** é a seqüência de **TY the Tasmanian Tiger**, um game de plataforma 3D lançado no ano passado. Apesar de divertidinho, o título passou praticamente despercebido pelo público – talvez por ser um game "genérico". O protagonista TY explorava cenários australianos e lidava com personagens baseados na fauna do país da Oceania – tinha diabo da tasmânia, cacatua, coala, canguru, avestruz, ornitorrinco...

Bom, agora que você já sabe quem é TY, vamos para a seqüência igualmente formulaica. O jogo continua de onde o original parou. Os Uber Reptiles invadem Burramudgee Town para libertar seu líder, o Boss Cass da Cadeia de Currawong, onde ele foi preso por TY. Agora, a sua missão é acabar com os capatazes de Cass e desmascará-lo da falsa presidência auto-declarada.

A progressão oferece certa liberdade, pois você sempre tem uma pequena gama de objetivos a cumprir. Ao longo da aventura, você recebe jóias para comprar coisas úteis nas lojas, incluindo mais tipos de bumerangues. Além de veículos como caminhões e jipes, você toma o controle de robôs personalizados, o que ajuda a variar a jogabilidade (nem sempre com um bom resultado). Apesar de os aspectos técnicos do jogo não representarem nenhuma revolução (ou mesmo evolução), o estilo encanta.



Personagens fofinhos e bom-humor agradam até quem já tem um pouco mais de idade, e a ambientação, diálogos e músicas passam perfeitamente o clima australiano.

Como um bônus, **TY 2** inclui um modo de jogo de corrida no bom e velho estilo **Mario Kart** – não com o mesmo charme ou esmero, mas ainda assim divertido.

Fabio Santana



Gráficos	7.5
Som	8.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	7.0
Replay	7.0
Nota Final	**7.0**

Produtora	Electronic Arts
Desenvolvimento	Krome Studios
Jogadores	1
Gênero	Plataforma

Faltam profundidade e desafio, sobra clichê



Castlevania



Há quase vinte anos, no Nintendinho, Simon Belmont enfrentou Drácula pela primeira vez. E a famosa série **Castlevania** tinha início. Você só consegue entender porque a série é o sucesso monstruoso que é hoje depois de jogar esta primeira versão do game. Ele é a essência que une todos os títulos lançados até hoje. Mas calma! Não é preciso ir correndo tirar a poeira do seu nintendinho só para poder curtir o primeiro jogo da série! Como vários outros clássicos, **Castlevania** acabou de ganhar um remake para o Game Boy Advance. Assim como na versão original, as fases são de enlouquecer qualquer um: inimigos por todas as partes, armadilhas bem posicionadas e itens escondidos pelas paredes do castelo. Por todos esses motivos, é melhor ir com calma se quiser continuar vivo. Para se defender, Simon conta com seu fiel chicote e com armas como machado, adaga, cruz, relógio e água-benta. Os gráficos são os mesmos de vinte anos atrás, e apesar das limitações de cores, o clima de terror toma conta das telas. A trilha sonora continua excelente.



Juliana Fernandes



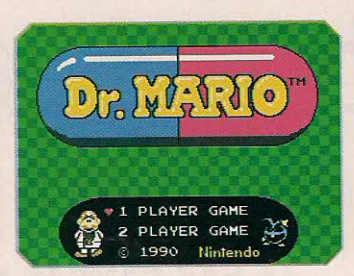
Gráficos	6.0
Som	9.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	9.0
Replay	8.0
Nota Final	9.0
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Konami
Jogadores	1
Gênero	Plataforma

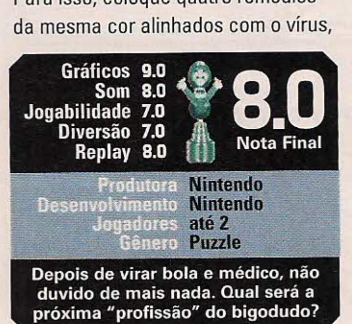
Um dos melhores remakes dessa nova remessa

Dr. Mario



Não, a Peach continua em seu castelo, cuidando de seu reino. O Bowser? Coitado, está quieto em seu canto, bolando seu próximo plano para seqüestrar a princesa. Mesmo assim o nosso amigo bigodudo está de volta. Claro que ele não voltaria sem ter arrumado uma festa, um esporte ou uma encrenca – desta vez, Mario resolveu dar uma de médico e brigar contra alguns vírus. Isso mesmo! Nada de Yoshi, Toad ou Peach e Bowser em **Dr. Mario**. O jogo original foi lançado para o Nintendinho, mas ainda hoje é um dos melhores jogos do gênero. Aqui tudo é muito simples. Você tem remédios e um vidro cheio de vírus. Seu objetivo é organizar as cápsulas dentro do pote, e assim acabar com os monstrinhos que estão fazendo a festa lá dentro. Para isso, coloque quatro remédios da mesma cor alinhados com o vírus, seja na horizontal, vertical ou diagonal. Lembre-se que o bicho deverá ter a mesma cor das cápsulas. À medida que você for avançando de estágio, o número de vírus vai aumentando, assim como a velocidade de Mario na hora de mandar os medicamentos. Há ainda um modo multiplayer, em que duas pessoas podem armar uma disputa para ver quem faz mais pontos tentando organizar a bagunça. A conexão pode ser feita tanto via cabo como Wireless Adapter. Os gráficos e sons são bons e simples, assim como todo o game.





Gráficos	9.0
Som	8.0
Jogabilidade	7.0
Diversão	7.0
Replay	8.0
Nota Final	8.0
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	até 2
Gênero	Puzzle

Depois de virar bola e médico, não duvido de mais nada. Qual será a próxima "profissão" do bigodudo?

Juliana Fernandes

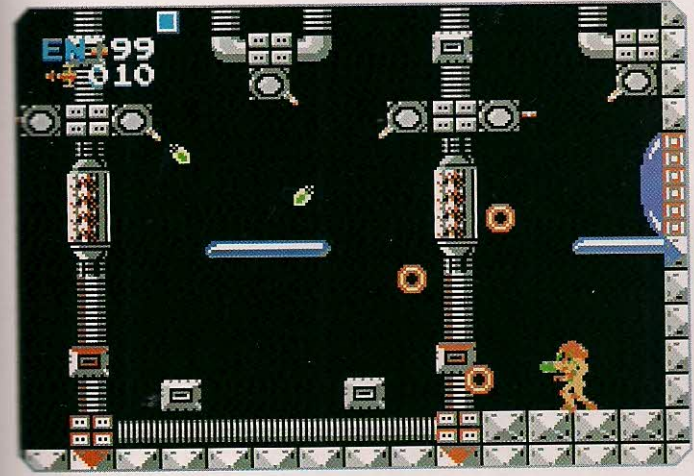
Metroid

Quem aí não jogou o remake (bem) melhorado da primeira aventura que Samus viveu durante a era do Nintendinho, **Metroid: Zero Mission**? Pois é, o game recontava a história do primeiro contato entre os Metroids e a caçadora de recompensas, aprofundando no enredo e melhorando o que já era bom. Se o jogo era tão bom, por que raios a Nintendo resolveu lançar a versão original de **Metroid** na série **Classic NES**? Para oferecer aos novatos a experiência que os jogadores da velha guarda tiveram? Bom, para isso há o modo extra de **Metroid Prime**, do Cube, com esse mesmo jogo. Seja como for, caso você nunca tenha tocado em um Metroid na vida – não literalmente; senão, já teria passado desta para uma melhor –, saiba que é um excelente jogo de plataforma. Na cola de terríveis piratas espaciais, Samus deve investigar o planeta Zebes para deter a terrível Mother Brain.

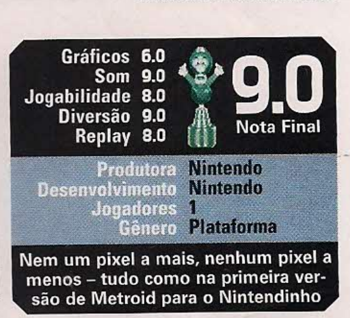


O plano da vilã é capturar os Metroids e utilizá-los para assolar o universo em uma onda de terror.

Juliana Fernandes







Gráficos	6.0
Som	9.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	9.0
Replay	8.0
Nota Final	**9.0**
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1
Gênero	Plataforma

Nem um pixel a mais, nenhum pixel a menos – tudo como na primeira versão de Metroid para o Nintendinho

The Legend of Zelda

Desde que a série **Classic NES** foi lançada, vários games de época do Nintendinho voltaram à vida e invadiram nossas telinhas. As fitas dimuíram, mas a diversão que aquela época proporcionou a muita gente continuou a mesma. É claro que Link não poderia ficar de fora dessa. A primeira aparição deste hylian também está nesta nova remessa de remakes, para a alegria dos fãs de plantão. Gannon conseguiu um dos pedaços da Triforce, um artefato mágico que transforma em realidade os desejos do coração da pessoa que o possui. Temendo que as outras duas partes do objeto fossem parar nas mãos de Gannon, a Princesa Zelda quebrou uma delas em oito partes e as espalhou pelo mundo. O problema é que depois disso, Zelda foi seqüestrada. Agora, cabe a Link resgatar a Princesa e impedir que a Triforce seja capturada pelo vilão.







The Legend of Zelda é uma versão bem mais simples que as atuais. O jogo é não linear; você fica livre pelo mapa, podendo entrar onde bem entender. Existem florestas, cavernas, praias e cidades. Aliás, nelas você encontrará lojas com itens para melhorar o arsenal do orelhudo, já que os inimigos estão por todos os lados. Os gráficos são bem simples pelos padrões de hoje, mas os sons continuam excelentes.

Juliana Fernandes



Gráficos	5.0
Som	9.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	6.5
Replay	8.0
Nota Final	**8.0**
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nintendo
Jogadores	1
Gênero	Ação

Se você é fã da série, vale a pena conferir como tudo começou. Bem que este merecia um Remake de verdade...



Donkey Kong Country 2

Em meados de 1994, uma dupla de macacos nada normais invadiu o SNES em Donkey Kong Country, um game pra lá de divertido. Pouco tempo depois, a segunda versão do jogo foi lançada. Nela, o capitão K. Rool e seus comparsas resolveram seqüestrar o velho Donkey. Ao saber que DK estava nas mãos do capitão, Diddy decide partir em busca do amigo. Pensa que ele foi sozinho? Que nada. O macaquinho contava com a ajuda de Dixie, uma primata com longos cabelos loiros e roupa rosa-choque sim, nós avisamos que esses bichos não eram normais.

Durante as fases, você poderá controlar tanto Dixie como Diddy, e ambos possuem habilidades diferentes. Por exemplo, enquanto a macaca loira pode voar usando seus cabelos, Diddy sai por aí derrubando todos seus inimigos com acrobacias. A versão para GBA é exatamente a mesma daquela lançada para o SNES. A história, personagens, mini-games e inimigos são os mesmos – e a diversão também. Os gráficos e sons são bons, mas ainda assim não chegam perto do original.


Juliana Fernandes





Gráficos	7.5
Som	7.0
Jogabilidade	7.0
Diversão	8.5
Replay	7.5

8.5 Nota Final

Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Rareware
Jogadores	1 a 2
Gênero	Plataforma

Tente terminar a fase com Dixie para ouvir seu solo de guitarra. O resto é macaquice





Shark Tale

Um tubarão vegetariano e um peixe que mata tubarões. Parece loucura? Pois fique sabendo que essa é a história de **Shark Tale**, um game baseado no novo filme da DreamWorks, "O Espanta Tubarões". O Grande Recife é uma cidade submarina dominada por cações mafiosos. Oscar é um peixe pra lá de descolado que trabalha no Lava-Baleias da cidade e deve milhares de ostras ao seu chefe. Lenny, por sua vez, é a ovelha negra de uma família de tubarões – ele é vegetariano! A confusão toda tem início quando Frankie, irmão de Lenny, sofre um acidente e acaba falecendo. Oscar resolve assumir a autoria da morte e fica famoso por todo Grande Recife. No geral, as fases do game seguem aquele famoso clichê de adaptações de filme para jogos de GBA: histórias, personagens e falas da animação, gráficos simples e sons mais simples ainda. Nada muito longo nem muito trabalhado. Cada estágio tem um objetivo a ser cumprido e algumas até possuem "desafios", como recolher certos itens em um determinado limite de tempo. Só é possível controlar Oscar, o personagem principal. Os inimigos são fáceis de vencer – uma seqüência de socos bem dados pode derrubar vários deles. Para os mais complicados, basta atirar jornais (!?!) de longe...





Juliana Fernandes

Gráficos	6.0
Som	6.0
Jogabilidade	6.5
Diversão	5.5
Replay	6.0

6.5 Nota Final

Produtora	Activision
Desenvolvimento	Vicarious Vision
Jogadores	1
Gênero	Ação

Simples, fácil e porco, como boa parte das adaptações de filmes para jogos



Mario 64

Herói lança novo estilo para jogos de aventura e abre as portas para o universo 3D

Por Orlando Ortiz

Mario 64 marca a estréia do bigodudo no console de 64 bits da Nintendo. Quem diria! Para quem começou a carreira pulando barris e subindo escadas, Mario evoluiu – e muito! Tirando os pés dos games tipo plataforma com gráficos 2D e mergulhando no universo 3D, nosso amigo ganhou novos movimentos, maior liberdade dentro dos cenários e uma história mais elaborada, cheia de coisas novas para se descobrir.

ELE É SEMPRE O MELHOR!



O mais bacana é que o estilo Mario, que ficou famoso em jogos de videogame, se transformou, sofreu uma mudança drástica, mas conseguiu manter todo seu charme e diversão, tornando-se um neoclássico. Muitos games atuais se basearam na "fórmula" de Mario 64, pois ele se tornou uma referência no mercado – assim como seu predecessor de 8 bits, que em 1985 já definia o gênero plataforma.

Este título está na lista dos games sem idade. Qualquer pessoa pode pegar o controle e se divertir, sem restrições. Jogadores veteranos vão reconhecer diversos elementos presentes



na série, enquanto novatos (existe isso quando se trata de Mario Bros?) aprenderão que, na terra do Encanador, entrar pelo cano nem sempre é algo ruim.

A Princesa Peach, pra variar, foi seqüestrada. Mario foi convidado para comer bolo no castelo, mas quando chega lá descobre que Bowser tomou conta da situação. Para encontrar a princesa, Mario tem de entrar pelos quadros pendurados na parede, que agora são portais que levam para novos mundos, onde sua tarefa é coletar estrelas e moedas, derrotar inimigos e vencer desafios.

Para conseguir essas proezas, Mario ganhou novos movimentos: pode socar, dar saltos duplos e triplos, escorregar, usar novos chapéus (metal, voador, invisibilidade), nadar – não esquecendo de sua clássica "bundada". Durante sua busca pelas 120 estrelas espalhadas pelo jogo, você encontrará koopas, bob-ombs, milhares de boos em sua mansão e muitos outros inimigos, velhos conhecidos e alguns novos, criados para Mario 64.

A Nintendo colocou seu prodígio musical, Koji Kondo, para criar uma trilha de alta qualidade. Enquanto outros consoles usavam trilhas prontas em CD, a Nintendo optou pela genialidade do artista para sonorizar cada ambiente, criando uma atmosfera natural e adequada para cada estágio do jogo. Mario também dá um show de personalidade: diversas vozes acompanham seus movimentos. Assim que você liga o console, já é surpreendido: "It's me, Mario!"

Os ambientes que se destacam pela variedade: navios, pirâmides, castelos, áreas no gelo e neve e até as entranhas de um relógio, e os elementos que compõem os cenários dão uma liberdade enorme para exploração. O design de cada estágio é meticuloso e recompensador; muitas das descobertas resultam em mudanças ou aconteci-

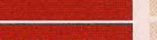


mentos que alteram todos os cenários. O mago por trás disso tudo é Shigeru Miyamoto, o coringa da Nintendo. Com um figurão desses na criação de um game, não dá para esperar menos. Mario 64 é surpreendente, colorido, variado e detalhado. Os curiosos e mais corajosos serão recompensados com um jogo extremamente divertido e duradouro que consegue dar o passo para o 3D na direção certa. Não é uma prova de que 3D seja "melhor" que 2D, mas deixa cravada a forma de se criar um bom jogo.

Dicas

ENCONTRE YOSHI
Após conseguir as 120 estrelas do jogo, vá para o canhão do lado de fora do castelo e atire Mario na direção do telhado. Yoshi irá presenteá-lo com 100 vidas e o salto quádruplo.

CORRIDA DO PINGÜIM GORDO
Após coletar as 120 estrelas, volte para a terceira fase (neve) e encontre o Pingüim. Ele estará gordo, mais esperto e com uma mensagem nova para você.



ENCONTRE MAIS MOEDAS
No jogo, quando você encontrar algum poste, dê cinco voltas completas ao redor dele para ganhar mais moedas e aumentar sua vida.

INVENCIBILIDADE
Complete o estágio Facility em menos de 02m 05s e jogando na dificuldade 00 Agent.

MENSAGEM SECRETA
Tendo em mãos todas as 120 estrelas, volte até a área da batalha contra Bowser e você verá uma nova mensagem.

RECUPERE SUA VIDA
Para recuperar facilmente os danos que Mario recebeu, mergulhe em algum local onde o personagem fique completamente embaixo d'água. Quando voltar para a superfície, Mario estará revigorado.

Nuclear Strike 64

CÓDIGO	EFEITO
EDRWC	Combustível infinito
FCQWH	Munição infinita
GZXCV	Troca de fase
HLNRV	Debug Menu
JYMNT	Modo invisível
KPLYQ	Tentativas infinitas
LLMMNN	MPG Duplo







Starcraft 64

MODO DEUS
Complete a última fase do episódio 3 (Protoss) para abrir o God Mode.



INFO MANA
Complete a última fase do episódio 6 (Zerg/ The Last Episode) em Brood War para abrir o Info mana.



SEM NÉVOA NOS CONFRONTOS
Complete a última fase do episódio 3 (Protoss) X-03: Legacy of the Xel 'naga em Brood War. Vá para a pequena ilha atrás dos corsários e de lá retorne para o começo da fase. Toque a bandeira branca para ativar o truque.

International Superstar Soccer '98

JOGADORES CABEÇUDOS
Na tela onde aparece Press Start piscando, digite a seguinte seqüência: C-↓, C-↓, C-↑, C-↑, C-→, C-←, C-→, C-←, B e A. Agora segure o botão Z e pressione Start. Se tudo der certo, o narrador confirma o código.

TIMES ALL STAR
Na tela-título do jogo, espere Press Start ficar piscando na tela. Feito isso, digite a seguinte seqüência: ↑, C-↑, ↓, C-↓, ↑, C-↑, ↓, C-↓, ←, C-←, →, C-→, ←, C-←, →, C-→, B, A, segure o Z e aperte Start.



International Superstar Soccer 64



JOGAR COM TIMES ALL STAR
Para escolher os seis times All Star, pressione, na tela título: ↑, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A. Segure o botão Z e aperte Start.



JOGADORES CABEÇUDOS
Para jogar com os craques super-cabeçudos, pressione na tela título: C-↑, C-↑, C-↓, C-↓, C-←, C-→, C-←, C-→, B, A. Segure o botão Z e aperte Start.

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella





O FUTURO É AGORA

2005 já começou para quem joga Nintendo

FALA AÍ, PABLITO! FIM DE ANO CHEGANDO... MUITO GAME PRA DETONAR... NOVIDADES NINTENDO NO HORIZONTE... QUAIS SÃO SUAS EXPECTATIVAS PARA O FUTURO PRÓXIMO?

PABLITO? IH, OLHA O CARA! VOCÊ NUNCA ME CHAMOU ASSIM! QUE FOI, ESTÁ TODO ANIMADO PARA O FINAL DE ANO? FÉRIAS, SOSSEGO, SURPRESAS NA ÁREA?

ISSO SIGNIFICA NOVIDADE, CARA! SEMPRE TE CHAMEI DE "ROCHA", MAS EM VISTA DO IMINENTE LANÇAMENTO DO NINTENDO DS, MOSTRANDO UM TIPO DE JOGABILIDADE QUE NUNCA VIMOS ANTES, TAMBÉM RESOLVI INOVAR E TE CHAMAR POR OUTRO NOME. CURTIU A BRINCADEIRA?

BELEZA, EDUARDO. HE, HE, HE. PUTZ, O NINTENDO DS ESTÁ CHEGANDO. NEM DÁ PRA ACREDITAR. PARECE QUE FOI ONTEM QUE O ADVANCE CHEGOU E JÁ PASSAMOS DE NÍVEL MAIS UMA VEZ. ANO QUE VEM VEREMOS A CARA DO SUCESSOR DO GAMECUBE... A TECNOLOGIA AVANÇA MAIS RÁPIDO DO QUE CONSEGUIMOS ACOMPANHAR!

ONTEM, EXATAMENTE, NÃO FOI, MAS FAZ POUCO TEMPO QUE COMPREI MEU GBA SP JUSTAMENTE DE VOCÊ. É, MANO... NÃO VAI DAR PRA FICAR DE FORA DESSA: JÁ TÔ BABANDO PRA PEGAR LOGO UM DS, NEM QUE TENHA QUE DEIXAR DE COMER PRA ISSO! PRA QUE ALMOÇAR TODO DIA? VOCÊ TÁ VENDO CADA GAME LOUCO QUE VAI SAIR PRA ELE, NÉ? DÁ VONTADE DE JOGAR TUDO! E POR FALAR NO SUCESSOR DO CUBE, SERÁ QUE O NOME VAI SER MESMO "REVOLUTION"?

SE VAI SE CHAMAR "REVOLUTION" EU NÃO SEI. MAS QUE SERÁ MESMO UMA REVOLUÇÃO, EU NÃO DUVIDO NADA! A NINTENDO NÃO DÁ PONTO SEM NÓ, TRIVAS. SE ELES DECIDEM LANÇAR UMA MÁQUINA NOVA, É PARA DEIXAR TODO MUNDO DE BOCA ABERTA. FOI ASSIM SEMPRE, NÃO SERÁ DIFERENTE DESSA VEZ. O DS JÁ É UM NEGÓCIO TÃO MALUCO QUE AINDA NEM ENTENDEMOS BEM TODAS SUAS POSSIBILIDADES... EU IMAGINO QUE DAQUI UNS 30 ANOS, A NINTENDO CONTINUARÁ SENDO UMA EMPRESA DE PONTA NA ÁREA TECNOLÓGICA. OS CARAS SÃO GÊNIOS!

VIZE... DAQUI 30 ANOS EU VOU SER O "TRIVELLA 64", E SE FICAR DE BOCA ABERTA, CAPAZ DE NÃO TER NEM MAIS DENTES PRA MOSTRAR. MELHOR NÃO PENSAR NISSO POR ENQUANTO. VOU FICANDO COM A MINHA BOCA ABERTA AGORA, JOGANDO O NOVO PRINCE, PRIME 2, PAPER MARIO E ESFREGANDO MINHAS MÃOS PRA JOGAR O DS E SABER O QUE VIRÁ POR AÍ COM O "REVOLUTION".
E O CENÁRIO NACIONAL PROMETE TAMBÉM. A EGS ACABOU DE ACONTECER E A NINTENDO MOSTROU QUE ACREDITA MESMO NO MERCADO BRASILEIRO. QUEM SABE NÃO ROLEM NOTÍCIAS MUITO BOAS LOGO MAIS.

O ANO NEM ACABOU E JÁ ESTAMOS FAZENDO PLANOS PARA 2005. A ETERNA ANSIEDADE E INSATISFAÇÃO DOS JOGADORES DE GAMES... SEMPRE QUEREMOS MAIS. O PASSADO JÁ FICOU PRA TRÁS. ACHO QUE AQUELA MANIA DE NOSTALGIA ACABOU, AINDA BEM! O QUE IMPORTA ESTÁ LÁ NA FRENTE, PELO MENOS NOS GAMES! QUE VENHA O FUTURO!

EU FICO COM UM POUCO DOS DOIS, ROCHA. TANTO QUE VOLTEI A TE CHAMAR PELO APELIDO SEMPRE. NOVIDADE TEM QUE EXISTIR SEMPRE, MAS TRADIÇÃO NUNCA PODE FALTAR. E NO CASO DA NINTENDO, TRADIÇÃO É SINÔNIMO DE QUALIDADE. COMO VOCÊ DISSE EM OUTRAS PALAVRAS, TUDO O QUE ELES INVENTAM VALE A PENA SER CONFERIDO. E COMO SOMOS PAGOS PARA ISSO, VAMOS COMEMORAR! ME PASSA MAIS UMA CERVEJA!

EMPREGO BOM ESSE O NOSSO, HEIN? VAMOS COMEMORAR MESMO!

TOP 5 2005 está aí e promete novidades. Estas são as que mais tiram o nosso sono

1 Novos games para o DS
Metroid Prime Hunters, WarioWare Inc, Animal Crossing, Pokémon Pearl/Diamond e GoldenEye: Rogue Agent. Tá bom pra você?

2 Resident Evil 4
Além de ser facilmente o mais bonito RE de toda a série, este é o mais assustador. E nós não vemos a hora de borrar as calças!

3 Novo Zelda
Já temos certeza que o próximo Zelda de GameCube trará um Link mais maduro, visual e jogabilidade de deixar maluco qualquer fã da série!

4 O novo console
O nome vai ser mesmo Revolution? Pouco importa. Pode apostar que, mais uma vez, a Nintendo vai surpreender todo mundo.

5 E3 2005
Que outro lugar pode ser melhor para ver novidades do que a maior feira de games do mundo? A Nintendo World estará lá!


MisterBros
www.misterbros.com.br
TELEVENDAS:
(11) 3266-4176
GAMES
GAME BOY
GAMECUBE
Sound Kit
WWW.MISTERBROS.COM.BR
ATENDIMENTO DE SEGUNDA À SÁBADO DAS 09:00 ÁS 18:00 HORAS

Tocar não é legal.

Ou assim nos ensinaram. Não toque...
Em mim, no seu nariz, na tinta fresca,
na prataria da sua avó. Não adiantava reclamar,
você não podia tocar. Mas eles estavam errados.
Todos eles. Por que não tocar no que você
quiser? E se você pudesse tocar os seus
jogos? E se pudesse fazer algo saltar,
atirar ou correr apenas com um simples toque?
Fala sério, tocar o jogo é controlar
o jogo. E quando falamos em controlar,
falamos de controle com precisão.
Um toque de sorte e você é o mestre do
universo. Um toque fora e você já era.
Então esqueça tudo o que já te ensinaram e
repita conosco. Tocar é legal.

Tocar é legal.



NINTENDO DS™

controle de toque • bate-papo sem fio • controle de voz • jogabilidade sem fio